ISBN4-89366-473-5
C0076 P980E
9784893664730
1910076009809
編集制作：アスキー
発　　行：アスペクト
定価980円［本体価格951円］

ファミ通
RPGツクール2
公式ガイドブック
入門編
ASPECT

RPGツクール2
公式ガイドブック
入門編

ファミ通編集部責任編集

ISBN4-89366-473-5

C0076 P980E

9784893664730

1910076009809

編集制作：アスキー
発　行：アスペクト
定価980円 [本体価格951円]

ファミ通

RPGツクール2 公式ガイドブック 入門編

ASPECT

RPGツクール2

公式ガイドブック

入門編

ファミ通編集部責任編集

ファミ通

RPGツクール2 公式ガイドブック 入門編

ASPECT

RPGツクール2

公式ガイドブック 入門編

ファミ通編集部責任編集

ファミ通

RPGツクール2

公式ガイドブック

入門編

ASPECT

RPGツクール2

公式ガイドブック 入門編

ファミ通編集部責任編集

●アスペクトシリーズ既刊案内●

ファミ通編集部責任編集

タクティクスオウガ公式ガイドブック……………………………1100円
タクティクスオウガ公式ガイドブック 完結編 ………………1200円
新日本プロレスリング闘魂烈伝公式コンプリートガイド …… 980円
天外魔境ZERO㊙公式ガイドブック ……………………………… 980円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95オフィシャルガイドブック
フォージアルティメイト ファイターズ ……………………1980円
AⅢ S.V.公式ガイドブック ………………………………………… 980円
天地創造ワールドアトラス ……………………………………… 980円
バーチャファイター2セガサターン
ファイティングマニュアル for Novice ………………………1200円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブックベーシック ……1100円

ログアウトのゲーム小説シリーズ

ビヨンド ザ ビヨンド　牧野 修 著 ………………………………… 620円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　いさき玲衣 著 ……… 540円
ヴァンパイアMIDNIGHT FLYER　いさき玲衣 著 …………… 590円
フロントミッション最前線報告　飯野文彦 著 ……………… 610円

ログインソフト編集部責任編集

バーチャファイター2 ザ・スクリーンセーバー………………2980円

Brosシリーズ

リッジレーサーレボリューション パーフェクトガイド……… 580円
SUPER桃太郎電鉄DX プレイングマニュアル ………………… 580円
スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー
クレムリン島が102パーセントわかっちゃう本 ……………… 580円

1月、2月の新刊

RPGツクール2 公式ガイドブック実践編 ………………………… 980円
ZERO4チャンプRR-Zチューニングマニュアル ……………… 980円
セガラリー・チャンピオンシップ コースアタックマニュアル … 880円
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ファンブック ……………1200円
イースV公式ガイドブック ……………………………………… 980円
ロマンシングサガ 錬磨の書 ……………………………………1600円
キリーク・ザ・ブラッド2 公式ガイドブック ………………… 980円

※表示はすべて税込です

RPGツクール2

公式ガイドブック
入門編

ファミ通編集部責任編集

RPGツクール2
公式ガイドブック入門編

CONTENTS

もくじ

●『RPGツクール2』はボクたちにまかせとけ！ ……4
●『RPGツクール2』はこんなソフト ……6
●オリジナルゲームを作ってみよう……10
●RPGツクールの仲間達 ……16

基本編

●コントローラーの操作をマスターしよう ……18
●『RPGツクール2』ってどんな機能があるのかな? ……20
●主人公キャラを作り変えてみよう ……22
●敵キャラを作り変えてみよう ……24
●魔法を作り変えてみよう ……26
●アイテムを作り変えてみよう ……27
●マップを作り変えてみよう ……28
●イベントを作り変えてみよう ……30
●RPGツクールの仲間達……32

作成編

●基本的な操作を理解したらさっそくゲームの作成にチャレンジ ……34
●ひとつのシナリオを作るまでの手順を理解しよう ……38
●さまざまな数値に手を加え主人公と仲間を作ろう ……42
●パーツを組み合わせて物語の舞台となるマップを作ろう ……52
●グラフィックや内容を設定してイベントを作成しよう ……60
●作り方を理解したら簡単なイベントから作ってみよう ……76
●グラフィックと効果を決めて魔法を作り出そう ……80
●種類や値段を決めてアイテムを作ろう ……86
●グラフィックや戦闘方法を決めて敵キャラを設定する ……92
●敵の出現する場所や頻度を敵マップの編集で決定しよう ……100
●制作者の名前やゲームタイトルを設定しよう ……104
●ひとつの作品にとどまらずいろんなタイプのPRGを作っちゃおう ……110

イベントの実例編 ～実際に作ったイベントを紹介～

●「はい／いいえ」を使ったイベントを作る ……114
●［はい／いいえ］を二重に重ねたイベント ……115
●階段は［ばしょいどう］を使って作る ……116
●イベントで［てきとたたかう］シーンを作る ……117
●［イベントのいどう］で踊りや細かなしぐさを演出しよう ……118
●イベントの後をついていく主人公 ……119
●［かぎ］を使ってとびらを開くイベント ……120
●スタート直後に［テロップ］を流す方法 ……121
●複雑なイベントを作るときは［スイッチ］を活用しよう ……122
●ふたつのアイテムを探し出し、強力な武器を作るイベント ……124
●アイテムがいくつでも取れてしまうことを防ぐ ……126
●［イベントきえる］で消したキャラを2度と出さない方法 ……127

データ編

●イベントの残り容量の消費量 ……130
●戦闘計算式 ……132
●グラフィック ……134
●マップパーツグラフィック集 ……142

公式ガイドブック実践編のお知らせ ……149
『ログインソフコン』のお知らせ ……150

マップ汎用集

●マップ汎用集 ……151

RPGツクール2は ボクたちにまかせとけ!

これからみんなに『RPGツクール2』のことを教えてくれる先生を紹介しよう。ちょっとたよりなさそうに見える3人だけど、RPG作りの知識はバツグン。基本からわかりやすく教えてくれるぞ。

はじめてRPG作りにチャレンジしようとしているキミ。これからボクたち3兄弟といっしょに『RPGツクール2』をマスターしていこうね。

グリーンちゃん
末っ子の女の子。やさしく教えてくれるよ。

レッドくん
元気いっぱいでアドバイスしてくれるぞ。

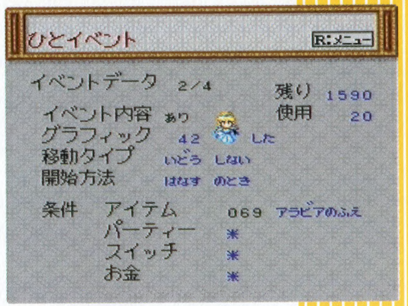
パープルくん
1番歳上のおにいさん。たよりになるのだ。

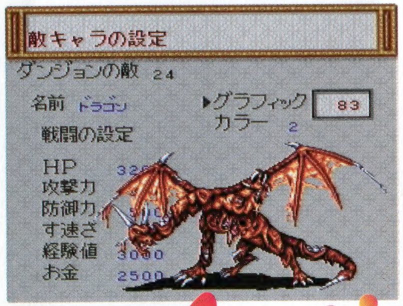
これは RPGツクール初心者のバイブルだ!

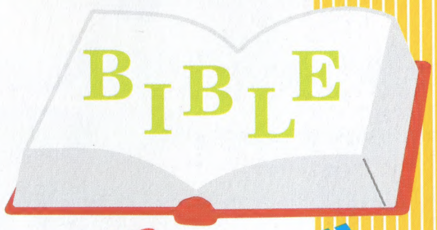
操作方法からゲームの作り方までひと目でわかる

コントローラーの操作方法から、1本のゲームを完成させるまでをしっかり解説。順序よく説明してあるのでRPGをはじめて作る人でも安心だ。

最後まで読み終わるころには、市販のゲームに負けないようなスゴイゲームを作れるようになる、かもね。







Let's go

グラフィックなどのデータを満載

"データ編"では主人公キャラや敵キャラなど、さまざまなグラフィックを紹介している。さらに、とじこみでは汎用のマップ作成例を一挙掲載してあるのだ。これらのデータを利用すれば、より効率的にゲーム作りを進めることができるぞ。

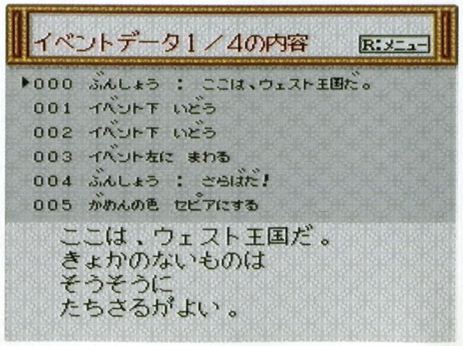
『RPGツクール』はこんなソフト

RPGの作り方を説明する前に、『RPGツクール２』がどんなソフトなのかを解説しておこう。すべての基本になることだから、しっかり頭に入れておいてね。

誰でもカンタンにRPGを作れるのだ！

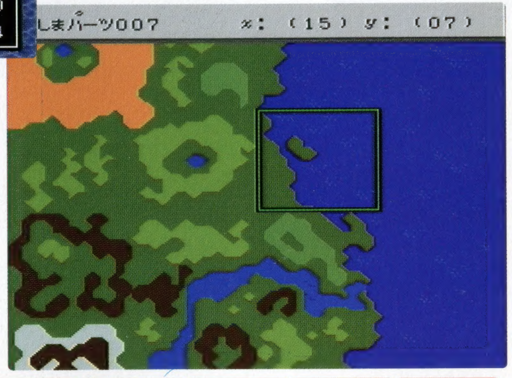
RPGを遊んでいるとき、「ここのストーリーをこう変えたほうがおもしろいのに」とか、「このダンジョンをもっと大きくしたほうが楽しいのに」、なんて思うことがあるよね。そんなみんなの声にこたえてくれるのが、この『RPGツクール２』。ムズカシイ知識も、特別な機材も必要ない。だれでも、簡単に、理想のRPGを作ることができるんだ。

『RPGツクール２』には、ゲーム作りに必要なグラフィックや音楽があらかじめ用意されている。使いたいものを選び、組み合わせることでゲームを作っていくんだ。登場させる主人公キャラや敵キャラ、アイテムなどの設定も思いのまま。もちろん、イベント(登場人物との会話などの"ゲーム中に起こるできごと"のこと）の設定も自由自在。コントローラーを使って簡単な操作をするだけで、キミの考えたとおりのゲームができあがるってワケなんだ。



見おろし形の2Dマップ

フィールドは見おろし型の2Dタイプ。『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などでおなじみのタイプだ。遊びやすさの点ではバツグンだね。このフィールドに町やダンジョンを設定しながらゲームを作っていくんだ。



コマンド選択式の戦闘

敵キャラとの戦闘は、［たたかう］や［まほう］などのコマンドを選択していく方式。これもおなじみだよね。敵キャラのバックに表示される背景もいろいろ用意されていて、戦闘での臨場感を高めてくれるはずだぞ。

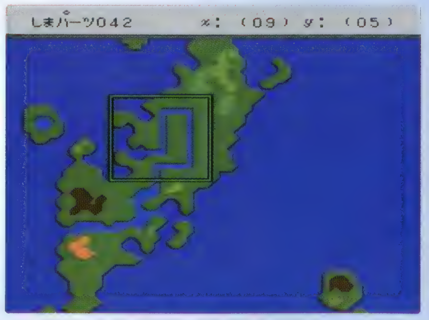
サンプルゲーム『だんきちのバクチンだいさくせん』

主人公の"だんきち"が大活躍するこのゲーム。遊びながらゲーム作りの勉強もできる、一石二鳥の内容だ。

『RPGツクール２』には、サンプルゲームとして『だんきちのバクチンだいさくせん』が用意されている。ゲームの目的は、"ツクール学園"に入学し、ゲーム作りのイロハを学んで、無事に学園を卒業すること。ゲーム中で、RPGを作るための基礎知識を教えてくれるから、『RPGツクール２』でゲームを作るポイントがひととおりわかるようになっているんだ。オリジナルゲームを作りはじめる前に、遊んでみることをオススメするよ。ひとつのRPGとしても楽しめる内容になっているから、一度は遊んでみてね。

前作からのパワーアップ点

スーパーファミコン初のRPG作成ソフトとして発売された『RPGツクール スーパーダンテ』。これを大幅にパワーアップしたのが『RPGツクール２』だ。前作の約2.5倍の容量のゲームを作れるほか、グラフィックの種類が増えたり、フィールドマップを自分で作れるようになったりして、より自由にゲームを作ることができるんだ。



『スーパーダンテ』にくらべて、さらに自由度の高いゲームを作ることができるようになったぞ。

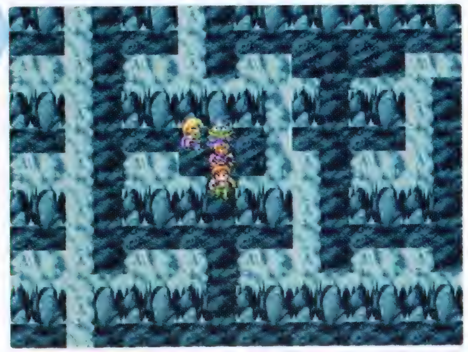
変化に富んだマップ

ようやく新しい町を発見！　無事にゲームをクリアーするためには、いろいろな場所を冒険しなければならない。

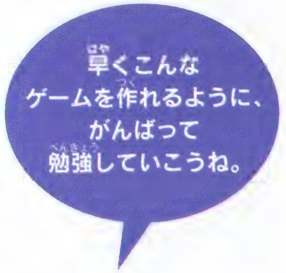
待ちうけるイベントの数々

だんきちの行く先々には、さまざまな"ぶっとび"イベントが待っている。はたして、だんきちの運命やいかに？

謎のダンジョン



あやしいダンジョンを探索中。どんどん先に進みたいけど、敵キャラが手ごわいのだ。



オリジナルゲームを作ってみよう

『RPGツクール２』でどんなことができるのか、だいたいの内容はわかったかな？　次に、ゲームを完成させるまでの大まかな流れを見ていくことにしよう。

サンプルゲームを遊んでもらえば、どんなゲームを作れるのかがわかってくると思う。それと同時に、早く自分だけのオリジナルゲームを作りたいと考えはじめるんじゃないかな。そうなったら、いよいよオリジナルのゲーム作りにチャレンジしてみよう。

ゲームを作る手順はこれから説明していくとおり。簡単にいえば、みんなの頭のなかにあるストーリーをどんどん組み立てていけばいいだけなんだ。ゲーム作りはとにかく実戦あるのみ。いろいろなことを試してみて、徐々に『RPGツクール２』になれていこう。

1 ストーリーを考える

RPGはストーリーが命。これを考えないことにはゲームを作りをはじめることができないのだ。細かいストーリーまで考える必要はないけれど、ゲームの大まかな流れだけはきちんと決めておこう。ゲームはどこからはじまるのか？　どんなイベントを用意するのか？　どうすればエンディングになるのか？　少なくともこのくらいは決めておきたいね。

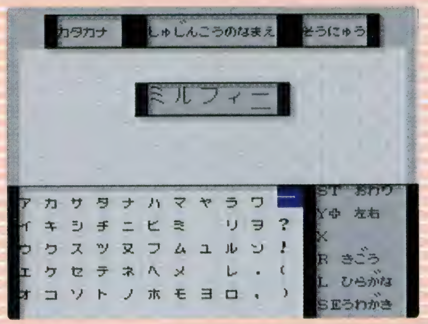
もちろん、もっと細かいところまで考えておくのもいい。登場させるキャラクターやアイテムなど考えておけば、スムーズに作業を進められるハズだ。

考えたことを紙などに書きとめておくと、あとで混乱しなくて助かるぞ。

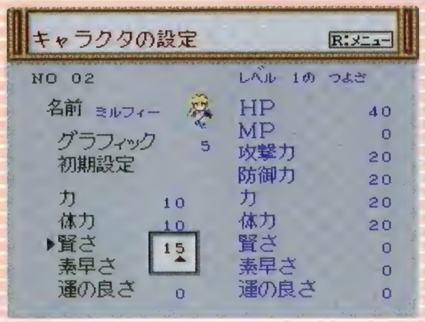
2 主人公キャラを作ろう

ストーリーが決まったら、いよいよゲームの制作開始。まずは主人公キャラを作ってみることにしよう。ここでいう主人公キャラとは、プレーヤーが操作するキャラクターのこと。同時に行動させることができるのは４人までだけど、最大12人まで作ることができるぞ。ひとりひとり、名前やグラフィック、パラメータなどを設定し、キャラクターを作っていこう。にたようなキャラクターばかりではおもしろくないので、それぞれに個性をもたせることが重要だ。

登場させる主人公キャラを作ったら、ゲーム開始時にだれとだれをパーティーに入れておくかを選択しよう。キミが考えたストーリーに合わせて決めようね。

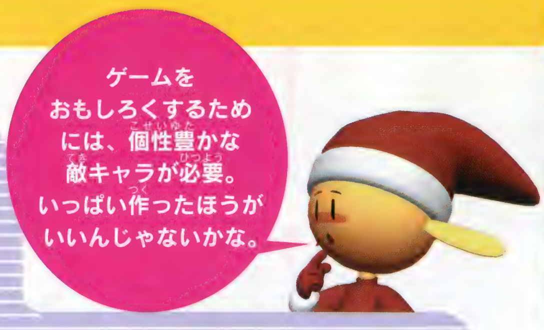


キャラクターの名前を入力。ひらがな、カタカナはもちろん、アルファベット、漢字なども使える。



グラフィックは全部で72種類用意されている。キャラクターのイメージに合ったものを選ぼう。

3 敵キャラを作ろう



敵キャラの作り方は、基本的に主人公キャラの場合と同じ。名前やパラメータを設定して、83種類あるグラフィックを選択すればオーケーだ。

主人公キャラとちがう点は、戦闘中にどのような行動をするのかを設定しなくてはいけないところ。[ふつうにたたかう] や [にげる]、[2かいこうげきをする] などの14種類の行動から、その敵キャラにあった行動を設定してやろう。この設定をすることで、個性豊かな敵キャラを作ることができるのだ。

敵の強さはゲームバランスに影響を与える。強すぎず、弱すぎず、バランスのとれたキャラクターを作っていこう。

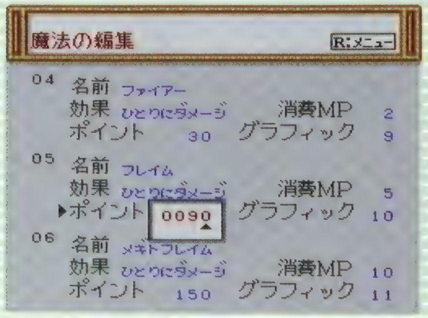
敵キャラのグラフィックは83種類。こんな巨大な敵キャラも登場させることができるぞ。

4 アイテムや魔法も設定

アイテムや魔法もおもしろいRPGには欠かせない要素だよね。ストーリーにあわせて、ゲームに必要なものを順番に作っていくようにしよう。

アイテムの場合は、名前、値段、種類、破損率、属性といった項目をそれぞれ設定していく。武器や防具をはじめとして、イベントをクリアーするために必要な特殊アイテムなどを作ってみよう。

魔法は、名前、効果、消費MP、ポイントを設定。さらに、戦闘シーンで敵キャラに対してかける魔法には"グラフィック"を決めることができる。このグラフィックは合計23種類用意されている。魔法のイメージにあうものを選んでおこう。



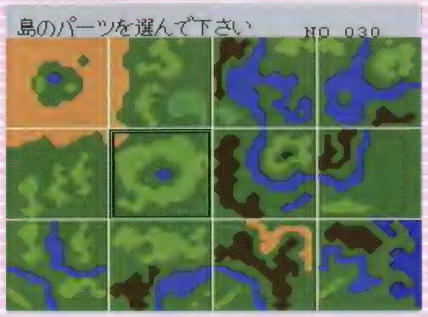
アイテムは128個、魔法は64種類まで作ることができる。もちろんすべて作る必要はないんだけどね。

5 マップ作りはパズル感覚

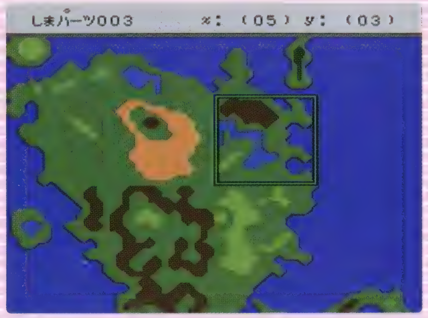
最初に作らなくてはならないのは、フィールドマップ。用意されている地形のパーツを組み合わせて、マップを完成させていこう。パズル感覚で作ることができるのでラクだぞ。ちなみに、フィールドの大きさは3種類のなかから選ぶことができる。ゲーム作りの初心者は小さいマップから作りはじめてみよう。

フィールドマップが完成したら、町やダンジョンのマップも作ってみよう。作り方はフィールドマップと同じ。パーツを組み合わせていくだけでいいぞ。

プレーヤーが遊びやすいマップになるまで、何度でも作りかえてみること。納得のいくまでパーツをとりかえながら、じっくりと作っていこう。



これがマップのパーツ。いっぱいあって迷うかもしれないけど、うまくつなぎ合わせていこうね。

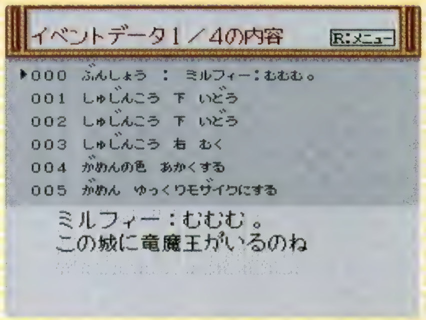


フィールドマップは、ゲームの"世界地図"あたるもの。プレーヤーの遊びやすさを考えながら作ろう。

6 イベント作りで命を吹き込む

イベント作りは、RPG作りでいちばん大切な作業。ゲームをおもしろくできるかどうかを大きく左右する要素だからね。町の人との会話や、アイテムを売るお店、エンディングにいたるまで、いろいろな演出をイベントとして設定するんだ。

イベントを作るには、用意されているコマンドを組み合わせて、"どんなときにどんなができごとが起こるのか"を決めていくだけだ。おもしろいイベントが作れるかどうかは、みんなのアイディア次第。しっかりと考えてゲームを演出していかなくてはならないぞ。数が多くて作るのが大変かもしれないけど、がんばった分だけいいゲームが完成するんだからね。



こーんな感じでコマンドを組み合わせていくのだ。悩むまえに、どんどん作っていっちゃおう。

完成

必要なイベントをすべて作り終えたら、とうとうゲームの完成だ。この瞬間は本当にうれしいもの。今までの苦労なんかはどっかに飛んで行っちゃうぞ。でも自分だけで満足していてもいけない。さっそく友達や家族に遊んでみてもらおう。そして、かならず感想を聞いてみること。オモシロかったと言ってくれたかな？　もし、オモシロクなかったと言われても怒ったりしてはダメ。どこがどうオモシロくなかったを聞いて、今後のゲーム作りの参考にしよう。きっと、制作者であるキミのテクニックがみがかれるハズだ。

人に遊んでもらう前に、まず自分でプレーしてみよう。イベントとはちゃんと動いているかな？

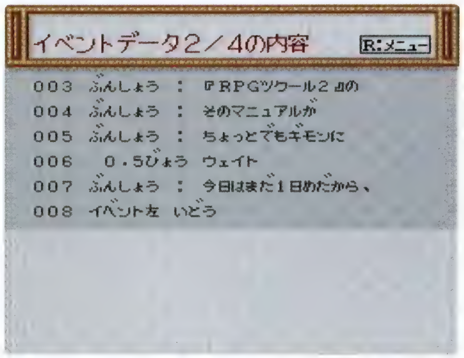
パープル君からのアドバイス

サンプルゲームから学んでみよう

サンプルゲームを遊んでいると、このイベントはどうやって作るんだろう？　なんて思うことがあるよね。こんなときは、サンプルゲームのデータをのぞいて確認してみよう。どんなふうに設定されているかが一目瞭然だ。

8～9ページの紹介でも書いているように、サンプルゲームは『RPGツクール２』の機能を活用して作られている。そう、イベントの知識を吸収するための格好の教材なんだ。

もちろん、イベントだけでなくマップやアイテムの作り方も参考にしてみるといい。必要なワザはどんどん盗んでいこう。



疑問に思ったことは実際に確認してみよう。なるほど、こんなふうに設定されているんだね。

町のマップ作りは結構ムズカシイもの。パーツの組み合わせをよーく観察して、キミのゲームにいかすのだ。

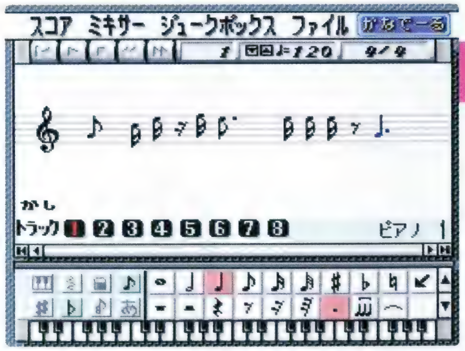
ちょっとひとやすみ

RPGツクールの仲間たち

スーパーファミコン編

『RPGツクール２』のタイトルにもある"ツクール"って、ユニークな言葉だよね。この"ツクール"シリーズというのは、「難しいコンピューターやプログラミングの知識がなくても、用意されたデータを組み合わせるだけでオリジナルゲームができる」ソフトのことなんだ。『RPGツクール２』の前作にあたる『RPGツクール スーパーダンテ』のほかにも、下で紹介しているようなソフトがひかえている。『RPGツクール２』同様に、ほかのツクールシリーズもかわいがってほしいな。

RPG以外にも
いろいろなゲームを
作れるのね。
楽しみだわ。



※写真は開発中のものです。

音楽ツクール かなで～る

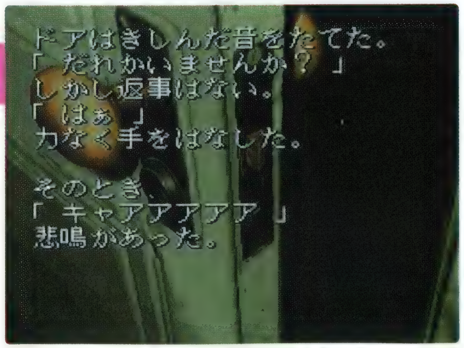
画面上の五線譜に音符を置いていくことで、気軽に作曲＆演奏を楽しめるソフト。作った曲を『RPGツクール２』に読みこめば、BGMとして楽しむこともできるぞ。

- ●'96年春発売予定
- ●価格未定

サウンドノベルツクール

『弟切草』や『かまいたちの夜』などで人気の"サウンドノベル"を作ってみよう。雰囲気たっぷりのグラフィックのほか、1000種類以上の漢字が用意されている。

- ●'96年春発売予定
- ●価格未定



※写真は開発中のものです。

BASIC

基本編

ここからは『RPGツクール2』でゲームを作るための基礎知識を紹介しよう。コントローラーの使い方などの基本を押さえることから、ゲーム作りの第一歩がはじまるぞ。

基本中の基本

コントローラーの操作をマスターしよう

これが各ボタンの役割。しっかりと頭に入れておいてね。

Lボタン

Lボタン、Rボタン、スタートボタン、セレクトボタンの4つを同時に押すことで、リセットをかけることができるぞ。

Rボタン

画面右上に[R:メニュー]と表示されているときにこのボタンを押すことで、データを扱うメニューを呼びだすことができる。

十字ボタン

コマンドを選んだり、文字入力カーソルを移動させるためのボタン。ゲームプレー時には、キャラクターを動かすためにも使う。

Yボタン

文字入力画面で、Yボタンを押しながら十字キーの左右を押すと、文字入力のカーソルだけを移動させることができる。

Xボタン

入力文字（ひらがな、カタカナなど）の切りかえや、マップ作成画面からマップパーツ画面への切りかえをおこなうときに使う。

Bボタン

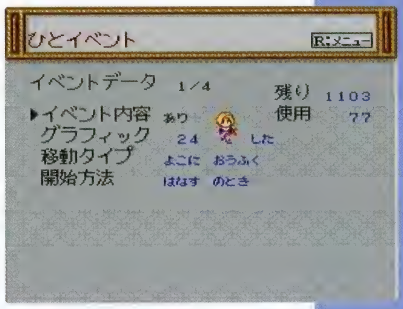
コマンドをキャンセルしたり、前のメニュー画面へもどりたいときに使う。わかりやすくいえば、キャンセルボタンだね。

Aボタン

なにかを"決定"するときに使用するボタン。コマンドの選択や、入力文字の選択など、"決定"したいところで押す。

一番重要！　AボタンとBボタン

十字ボタンを除いて、一番使用する回数が多いのがAボタンとBボタン。このふたつのボタンは対称的な役割をもっているんだ。基本的に、Aボタンはなにかを"決定"するときに、Bボタンは"キャンセル（とりけし）"をするときに使う。これは、ゲームの作成中でも、プレー中でも共通したことだぞ。

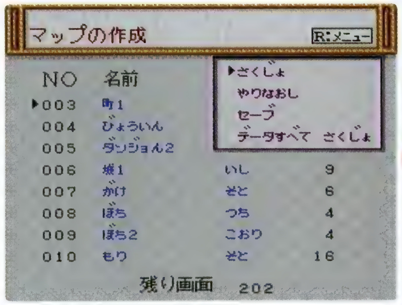


前のメニュー画面へもどりたいときはBボタンを押そう。

メニューの呼び出し

エディット画面の右上には、[R:メニュー]と表示されていることがある。これは現在画面に表示されていないメニューがあるということ。Rボタンを押せば、このメニューを表示させることができるのだ。

Aボタンは決定　やっぱり一番使うことが多いよね。

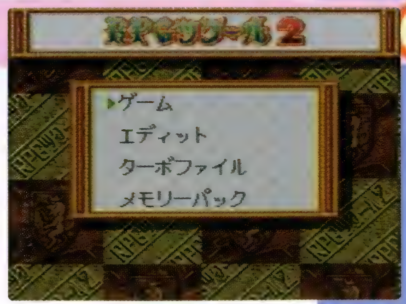


これがメニューコマンド。エディターによって選べるコマンドがちがうよ。

Bボタンはとりけし　とりけしていいのかよく考えてから押そう。

こまったときのリセット方法

テストプレーをしているとき、エディットモードへもどりたくなったりすることがあるだろう。こんなときは、Lボタン、Rボタン、スタートボタン、セレクトボタンを同時に押してみよう。これでリセットがかかり、最初のメインメニューへともどれるんだ。



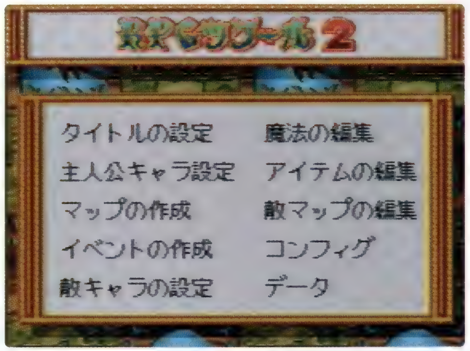
すぐにメインメニューへもどるから、とても便利だ。

『RPGツクール2』ってどんな機能があるのかな？

完成度の高いゲームを作るためには、『RPGツクール2』の機能をきちんと理解しておかなくてはいけない。でも、説明を読んだだけでは、わかりにくい部分もあるかもしれない。そんなときは、実際にソフトをいじってみるのがイチバン！　各エディターをひととおり操作してみて、どんな機能が用意されているのかをチェックしていこう。

ここで活用したいのがサンプルゲーム『だんきちのバクチンだいさくせん』。このサンプルゲームが教材の意味ももっていることは、前にも説明したよね。このデータを自分なりにアレンジしていくことで、各エディターの機能と使い方をマスターしていこう。

サンプルゲームは、カセットのなかに記録されているのでデータが消えてしまうことはない。ガンガン変更しても大丈夫なので、思う存分いじっちゃおう。



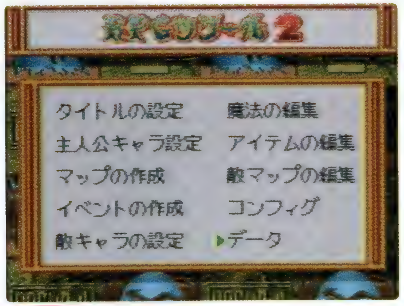
機能がいっぱいあるのはうれしいけれど、覚えていくのがちょっと大変かもね。

サンプルゲームをいじってみよう

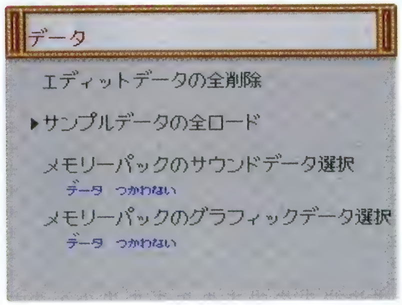
サンプルゲームのデータを変更させるには、最初にゲームデータをロードをしなくてはならない。エディットメニューのいちばん右下にある［データ］を選択して、そのなかにある［サンプルデータの全ロード］を選ぼう。これで準備はオーケーだ。

ただし、サンプルゲームのデータをロードしてしまうと、今まで自分で作っていたゲームのデータがすべて消えてしまう。ロードするときは、よく考えてからにしようね。

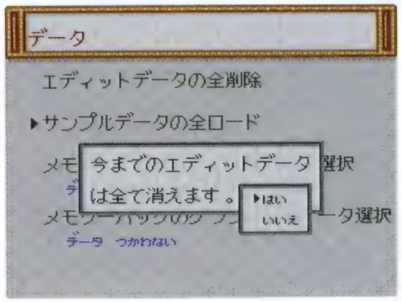
サンプルゲームのロード方法



まず、エディット画面のなかから［データ］を選択。Aボタンで決定だ。



次に［サンプルデータの全ロード］を選ぶ。元のデータは消えるので注意。



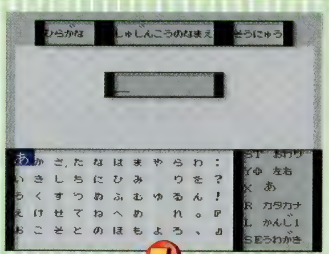
これでサンプルゲームのロードは完了。あとは、自由にデータを変更させていこう。

主人公キャラを作り変えてみよう

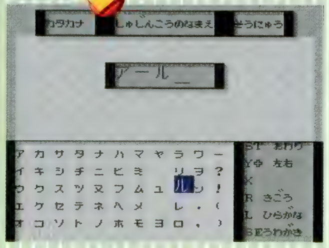
それでは、主人公キャラのデータを自分の好みに変えてみることにしよう。まず、どの主人公キャラを変更するのかを選ばなくてはいけない。[主人公キャラ設定]の[キャラクターの設定]を選び、変更したいキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押そう。

最初は[名前]から変えてみるといい。キミや、友達の名前なんかを入力してみるといいんじゃないかな。この名前変更で、文字入力の方法をマスターしておこう。名前を変え終わったら、グラフィックやパラメーターの変更にも挑戦だ。自分なりのキャラクターを考えながら、新しい主人公を作っちゃおう。

名前を変える



文字一覧表のなかから、入力する文字にカーソルを合わせる。

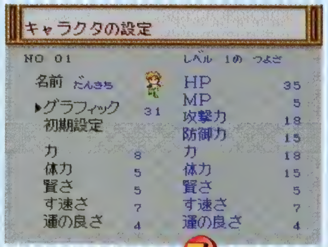


Aボタンを押すと、その文字が入力されるのだ。

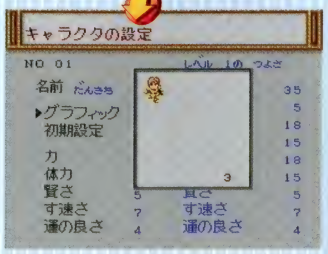
[名前]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、文字入力画面へと切りかわる。カーソルを入力したい文字に合わせてAボタンを押そう。

グラフィックを変える

まずは、[グラフィック]にカーソルを合わせてAボタンを押そう。右側に四角いワクが表示されるはずだ。あとは十字ボタンで使用したいグラフィックを選び、Aボタンで決定するだけでいい。ワクを表示したまま少し待つと、キャラクターが歩きだすぞ。



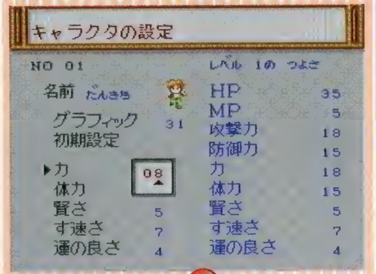
十字ボタンの上下左右でキャラクターを選択していく。



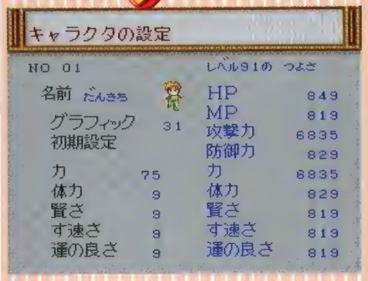
使いたいキャラクターが決まったら、Aボタンを押して決定だ。

パラメータを変える

パラメータは、全部で5種類。力、体力、賢さ、す速さ、運の良さのなかから、変更させたい項目にカーソルを合わせて、Aボタンを押そう。ここで、十字ボタンの上下を押すと、数値を変更させることができるぞ。0~99までのあいだで、好きな数値に変えていこう。数値が決まったら、もう一度Aボタン。これでオーケーだ。



力のパラメータを変えてみよう。十字ボタンを使って数値を変更。



Aボタンで決定すればこのとおり。他の数値も変えてみよう。

乗り物なんかも変える

乗り物のグラフィックは、全部で8種類用意されているんだ。キミならどれを選ぶ？

主人公キャラだけでなく、乗り物の設定も変えてみよう。[キャラクタの設定]の下にある[乗り物の設定]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、左のような画面になる。とりあえず、ここではグラフィックを変えてみることにしよう。陸、海、空、の3種類からいずれかの乗り物を選び、変更するんだ。

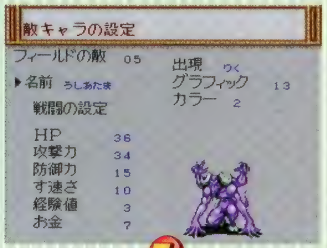
敵キャラを作り変えてみよう

主人公キャラの次は、敵キャラのアレンジに挑戦してみよう。名前やグラフィックはもちろん、いろいろなパラメータをいじって強さを変えることだってできちゃうのだ。手ごわいボスキャラを弱くしたり、序盤にでてくる敵キャラをグーンと強くしたりもできるというワケ。ためしに、いろいろと変えてみよう。

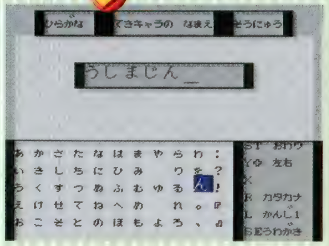
変更後にテストプレーをしてみると、敵キャラの強さがゲームの難易度に大きく関わってくることがわかると思う。オリジナルゲームを作るときのために、バランスの研究をしておくのもいいんじゃないかな。

名前を変える

[名前]にカーソルを合わせてAボタンを押すと文字入力画面へと切りかわるぞ。希望の文字にカーソルを合わせてAボタンで決定しよう。入力が終わったらスタートボタンを押す。ここで、[セーブしてしゅうりょう]を選べば変更完了だ。



主人公キャラのときと同様に、[名前]を選び……。



カーソルを動かして、希望の文字を入力しよう。

パラメータを変える

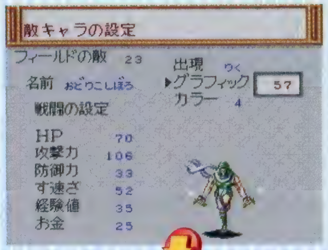
6つのパラメータのうち、強さに関わるのはHP、攻撃力、防御力、す速さ、の4種類。経験値とお金には、敵キャラを倒したときにもらえる数値を設定する。入力できる数値は0～9999だ。主人公キャラの場合と同じ操作で、設定内容を変更することができるぞ。

変えたい項目にカーソルを合わせてAボタンを押そう。

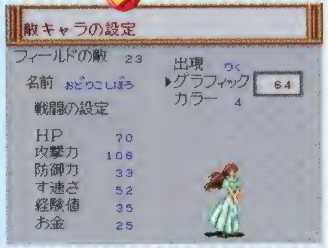
十字ボタンの上下で数字を、左右でケタを変えられるのだ。

グラフィックを変えてみる

[グラフィック]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、右側に数字の入ったワクが表示される。この状態で十字ボタンの上下を押すと、数字が変わり、グラフィックを変更できるようになるのだ。83種類のグラフィックのなかから希望のものを選ぼう。ほかに、グラフィックの色を変更することもできるぞ。

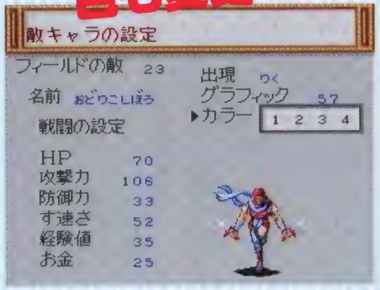


[グラフィック]にカーソルを合わせてAボタン。



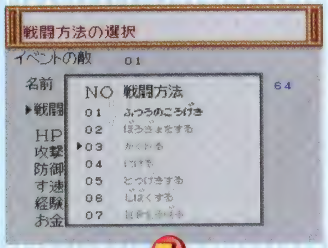
好きなグラフィックを選んでから、Aボタンで決定しよう。

色も変更できる

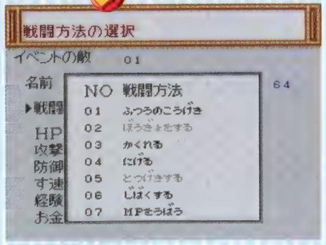


[グラフィック]の下にある[カラー]を選ぶと、4種類のなかから好きな色に変更できるんだ。

戦闘方法を変えてみる



選びたいコマンドにカーソルを合わせてAボタン。



決定したものは、黒い文字で表示されるぞ。

その敵キャラがおこなう戦闘方法も変えることができるぞ。まず、[戦闘の設定]を選択し、そのなかにある[戦闘方法]にカーソルを合わせてAボタンを押そう。戦闘方法の一覧が表示されるので、好きな戦闘方法を選んでいけばいいぞ。同時に何種類もの戦闘方法を設定することもできるんだ。

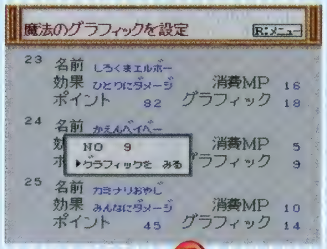
魔法を作り変えてみよう

魔法やアイテムの設定も、どんどん手を加えていこう。名前はもちろん、魔法の効果やアイテムの値段なんかも思いのままだ。

変更方法は、主人公キャラや敵キャラのときとほとんど同じ。変更したい項目を選んだら、名前や数値を入力していくだけでオーケーだ。いろいろとアレンジして、キミのゲームにぴったりな魔法を作ってみよう。

特に、魔法の[効果]と、アイテムの[種類]はひととおりいじってみること。どんなものが作れるのかを知っておくと、オリジナルゲームを作るとき、きっと役立つからだ。

グラフィックを変える



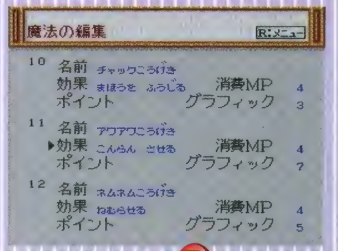
十字ボタンでグラフィック番号を選択して、Aボタンを押そう。

[グラフィックを見る]を選べば実際に確認できるぞ。

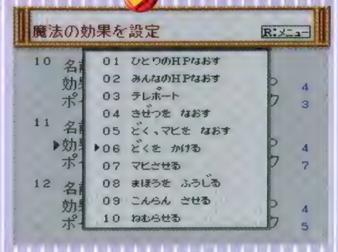
[グラフィック]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、グラフィックを変更できるようになる。十字ボタンで番号を選んで決定しよう。なお、グラフィックは、敵キャラに対してかける魔法にのみ設定できる。

効果を変える

まず、変えたい番号の魔法にカーソルを合わせてAボタンを押そう。そのあと、[効果]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、魔法効果の一覧が表示される。効果は全部で、20種類用意されているので、十字ボタンの上下で希望の効果を選んでいこう。



まずは、[効果]にカーソルを合わせてAボタン。



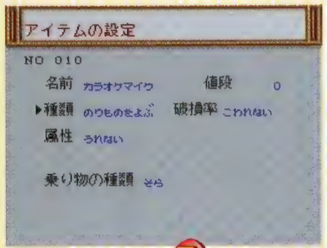
一覧表のなかから好きな効果を選んで決定しよう。

アイテムを作り変えてみよう

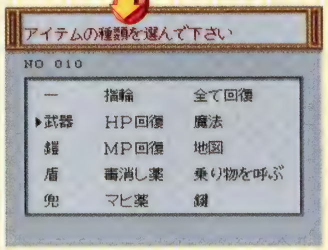
種類を変更

[種類]とは、そのアイテムがどんな効果をもっているのかということ。武器や防具から、HP回復まで、合計14種類のなかから選択することができるぞ。

まず、アイテムリストのなかから、変更させたいアイテムの番号にカーソルを合わせてAボタンを押そう。その後で、"種類"を選択するのだ。

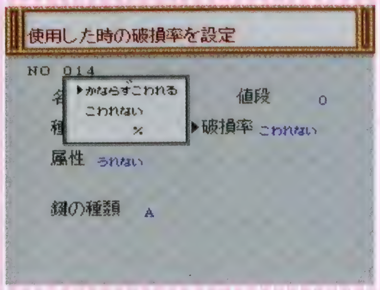


[種類]にカーソルを合わせてAボタンを押そう。



14種類のなかから希望のものにカーソルを合わせて決定だ。

破損率を変える



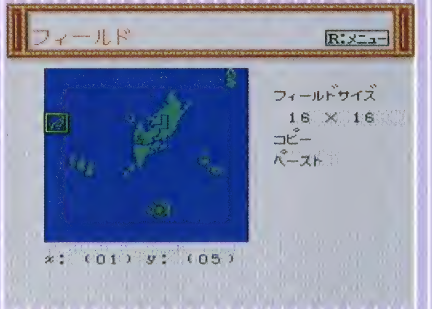
[%]を選んだ場合の画面。十字ボタンの上下で数値を入力してから、Aボタンで決定しよう。

アイテムを使用したときに、そのアイテムが壊れる(なくなる)確率も変更できる。[破損率]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、[かならずこわれる]、[こわれない]、[%]の3つのコマンドが表示される。このなかから、いずれかを選ぼう。[%]には1～99までの値を設定することができるぞ。

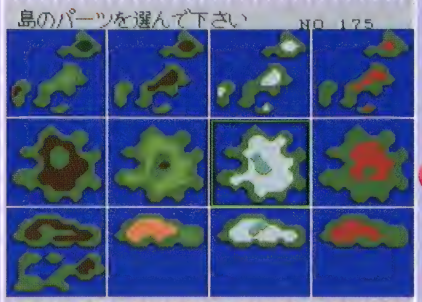
マップを作り変えてみよう

フィールドマップを変える

フィールドマップは、冒険の中心舞台となる"世界地図"だと思ってほしい。ちょっと手を加えるだけで、まったく違う世界を作り上げることができるのだ。マップパーツはたくさん用意されているので、いろいろな組み合わせを試してみよう。



これが全体マップ。変更させたい部分にカーソルを合わせてAボタンを押そう。



Xボタンを押すと、マップパーツ画面に切りかわる。配置したいパーツを選んで決定しよう。

『だんきちのバクチンだいさくせん』には、フィールドマップをはじめ、町やダンジョンなどの多数のマップが使われている。もちろん、これらのマップはすべて変更できる。マップの作り方を覚えるためにも、最初はサンプルデータをいじることをおすすめする。

まず最初に、どのマップを変更するのかを決めよう。[マップの作成]を選ぶと、マップの一覧が表示される。このなかから変更させたいマップにカーソルを合わせてAボタンを押すのだ。これでそのマップを編集できるようになるぞ。

変更方法はとってもかんたん。用意されているマップパーツを選んで、配置するだけでいい。マップをかえても、サンプルのデータはそのままだから安心だ。

マップ作成画面にもどったら、パーツを配置したい場所にカーソルを合わせてAボタン。これでバッチリだ。

街やダンジョンも変える

ダンジョンや町のマップの変更方法（操作方法）はフィールドマップと同じ。マップには、5タイプの［マップパーツ］と呼ばれる部品が用意されているのだ。こおり、いし、き、つち、そとのなかから好きなタイプのマップパーツを使おう。いろいろなマップを作れるようになっているぞ。

この画面でRボタン。［こおり］を選択すると、十字ボタンの上下でパーツのタイプを選べるぞ。

イベントを作り変えてみよう

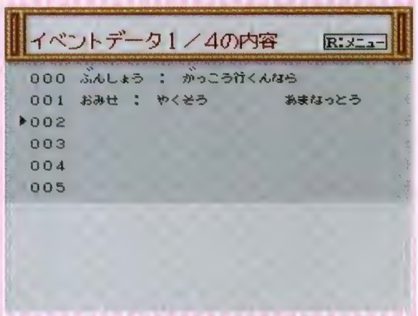
いよいよ、ゲームの核となるイベントの変更にチャレンジだ。ひとくちにイベントといってもその内容はいろいろ。宝箱にアイテムを入れておくのもイベントだし、フィールドマップからお城やダンジョンに移動するのもイベントだ。町にいる人なんかもすべてイベントだぞ。

イベントを変更するためには、どのマップにあるイベントを変えるのかを選ばないといけない。エディットメニューで[イベントの作成]を選ぶとマップ一覧が表示されるので、そのなかから変更させたいイベントのあるマップを選ぼう。

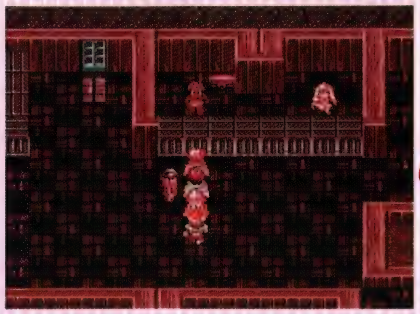
マップ上に[DAT]か[NPC]とあるところがイベントの設置されている場所だ。[DAT]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、イベントを編集できるぞ。

イベントの内容を変える

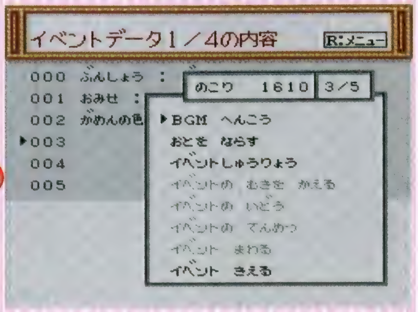
［イベント内容］にカーソルを合わせてAボタンを押すと、イベント内容の一覧が表示される。かえたい内容のある番号を選んで変更していこう。設定してある内容を消したい場合は、Rボタンでメニューを呼び出して［さくじょ］を実行。



イベントを変更したい番号にカーソルを合わせてAボタンを押す。



変更が終わったら、テストプレーをしてみよう。イベントがきちんと動くか確認するのだ。

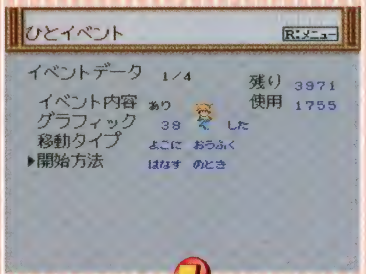


イベントリストのなかから使いたいイベントを選択しよう。文字が灰色になっているイベントは選べないぞ。

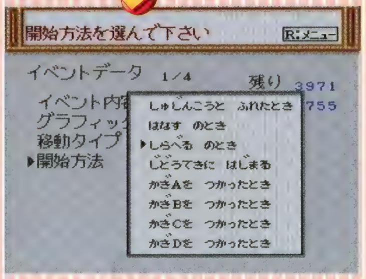
イベントの開始方法を変える

イベントの開始方法もかえてみよう。[はなす]を実行したときに開始されるのか？　それとも、そのマップに移動すると自動的に開始されるのか？　状況に応じて使いわけるようにしよう。

変更する手順は、［イベント内容］のときとほぼ同じ。用意されているコマンドのなかから、希望の開始方法を選べばいいのだ。



まず、開始方法にカーソルを合わせてAボタンを押す。

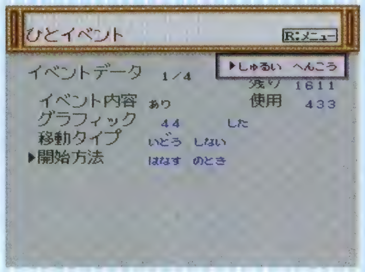


8つの開始方法からひとつを選んで設定しよう。

町に移動するイベントは、主人公と触れたときに開始させよう。

イベントの種類を変える

イベントは、［ひとイベント］と［ものイベント］のふたつにわけられている。これはグラフィックの違いだけでなく、選択できるイベントの開始方法や、移動させられるかどうかなどが変わってくるのだ。途中で変更したい場合は、Rボタンを押してみよう。



Rボタンを押すと表示される、「しゅるいへんこう」を実行しよう。

［ひとイベント］は［NPC］、［ものイベント］は［DAT］よ。

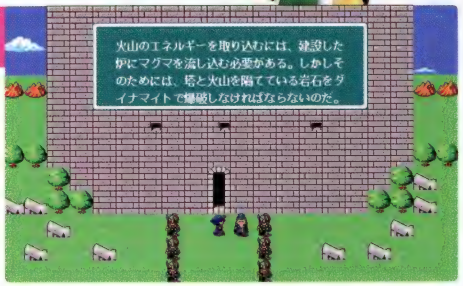
ちょっとひとやすみ RPGツクールの仲間たち

パソコン編

16ページで紹介したスーパーファミコン版の"ツクールシリーズ"のほかに、パソコン版も発売されているんだ。その数は、20タイトル以上にもなる。ここでは、そのなかから『RPGツクール２』の兄弟を紹介しよう。

RPGツクール Dante 98

これは、『RPGツクール２』と同じような手順でパソコン用のRPGが作れるソフトなんだ。コントローラーの代わりに"マウス"や"キーボード"が使えるので、マップや文章の作成がとってもラクちん。作れるイベントの数も格段に多いので、ボリュームたっぷりのゲームが作れるんだ。また、ほかのグラフィックツールや音楽ツールで作ったデータを利用して、オリジナルのグラフィックやBGMを使ったゲーム作りを楽しむこともできるぞ。"PC-9801シリーズ"のパソコンを持っている人は、ぜひ使ってみて欲しいな。



こんなふうに、メッセージで多くの漢字を使えるのも特徴のひとつ。文字入力の作業はワープロ感覚でおこなえるから、操作が簡単で効率的なのも魅力なんだ。

●発売中

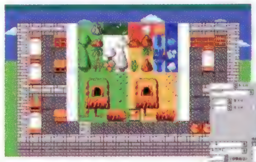
●定　価　5500円［税込］

RPGツクール V／RPGツクール for Windows

このほかに、"DOS/V"というパソコンで楽しめる『RPGツクールV』と、"Windows"というシステムで使える『RPGツクール for Windows』の発売も予定しているぞ。どちらのソフトもよろしくね。

●発売日未定

●価格未定



『RPGツクールV』にはサンプルゲームを収録。

大型書店か、書籍を扱うパソコンショップで発売予定だ。

※写真は開発中のものです。

MAKING

作成編

基本を押さえたところで、さっそくゲーム作りにチャレンジしよう。ここではマップ、イベント、敵キャラ、アイテム、魔法etc……の設定方法についてくわしく紹介する。

基本的な操作を理解したら さっそくゲームの作成にチャレンジ!

ここまで読んできて、『RPGツクール2』では主人公やマップ、アイテムなどを自由に設定できることがわかったはずだ。でも、ゲームを作りはじめてみると、「どうすればいいの？」と、頭を悩ますこともあるだろう。そんなときは、ここからの解説をよーく読めば、ゲーム作りのポイントがきっとわかるはずだ。さあ、ゲーム作りにチャレンジ!!

はじめは手ごろなシナリオから作る

どんなにすばらしいアイデアやストーリーを考えたとしても、それを『ツクール2』でいきなり作ることは難しい。はじめはムリをせず、簡単な物語から作るようにしよう。本当にごくありふれた物語でいいんだよ。

はじめは簡単なゲームから作ればいいんだよ。

今までに遊んだRPGのシナリオなどを参考にして、作ってみるのもいいね。

最初に作るゲームは、城と塔を行き来するような簡単なものでかまわない。

そして塔にいるボスをたおすことが目的、といった単純明快な話にしよう。

手ごろなシナリオにどんどん手を加えていく

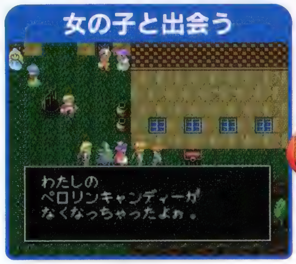
簡単なストーリーを作ったら、今度はその話をふくらますことを考えよう。ひとつの小さな物語を、少しずつ大きくしていく作業は、壮大なストーリーを生みだすきっかけとなる。

では、どうすればいいのかを説明していくぞ。

たとえばこんな話……

ある町で女の子が"ペロリンキャンディ"をなくして泣いていた。さっそく町中を探すことに……。

女の子と出会う

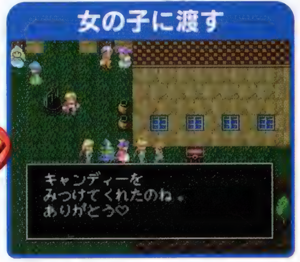


ほらほら、そんなことで泣くんじゃないよ。きっと見つけてあげるからね。

キャンディ発見

あった、あった！　あの子、こんなところに落としていたんだな。

女の子に渡す

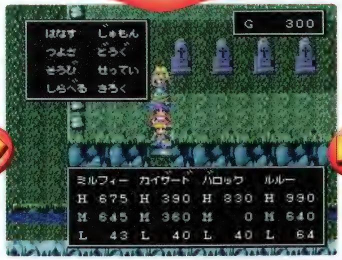


はいどうぞ。こんなことなら、いつだって役に立ってあげるよ。

シナリオに手を加えると……

再スタート

あれ、また落としたの？



どうやらこのダンジョンで落としたらしい。なんか敵もいるみたいだぞ。

ダンジョンをさまよった末、発見！

女の子に渡しに行く途中で、"ペロリンキャンディ"を欲しがるヤツが登場。

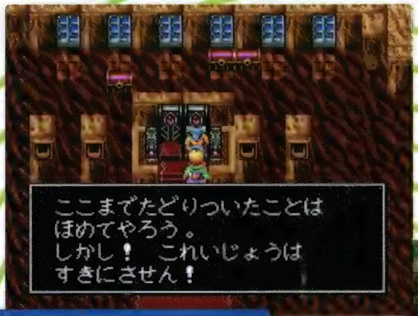
横どりしようとしたヤツをたおし、無事に女の子へ渡すことができた。

そこへ老人がやってきて、新たなる試練を告げていく。次はこの続きを作るんだ。

最終目標は壮大な物語を作ること

『ツクール２』を手にとってみて、みんなはどんなストーリーが頭に浮かんだかな？　そのストーリーを現実のものにするため、この作成編を読んで、スイッチの使い方などをバッチリと理解しよう。まずは、ひととおり遊ぶことのできるRPGをめざしてみよう。

壮大なストーリーなら、最終ボスとの壮絶な戦闘を演出してみたら？



主人公に選択肢を与えてあげることは、作り手のイキなはからいといえる。ゲームがもり上がるぞ。

どんな仲間を加えるかは自由！　といった、パーティー編成所も作れる。

よい作品を作るには、テストプレーをマメにおこなうこと。

画面の色を変えたり、キャラクターの向きをいろいろ変えたりして、演出に凝るのもおもしろいぞ。

マルチエンディングを目標にしよう

最近のRPGでは、すっかりおなじみになったマルチエンディング。このマルチエンディングのゲームを作れるようになれば、もう『ツクール２』をマスターしたも同然だ。がんばれば、きっと作れるようになるぞ。

運命の選択

どちらを選ぶのかは自由。ただし、ここでの答えによって、主人公の運命がかわっていくのだ。

はい

「はい」を選んだことにより、新たな仲間がひとり増えることになった。

いいえ

「いいえ」を選ぶと、２度とこの人に会えなくなる。果たして正解か？

ここまで作ることができちゃえば、もうプロ級よ！

エンディングは？

最終ボスをたおした主人公たち。このあと、はたしてどんなエンディングが待っているのか？

城では世界を救った主人公たちをお祝いする、大祝宴がおこなわれることに。

ボスの城を出た途端、敵に囲まれてしまった。これはバッドエンドらしい。

ハッピーエンドだと、神様に同じ神として君臨することをたのまれるのだ。

ひとつのシナリオを作るまでの手順を理解しよう

なにから作ってもいいけど、ここではオーソドックスな手順を紹介していくぞ。下の表をもとに、おおまかな流れを理解しておこう。ポイントは、イベントを作りながら必要な分だけ魔法やアイテムを作っていくこと。それとテストプレーは欠かさずおこなうことだ。

おもしろいゲームを作るためには、作業の手順をしっかり覚えておくことが大切だ。

常にテストプレーをおこなおう

作成の手順

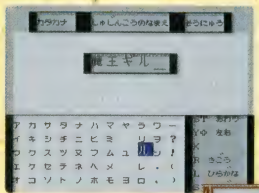
1. 主人公キャラ設定
2. マップの作成
3. イベントの作成
4. 魔法の編集
5. アイテムの編集
6. 敵キャラの設定
7. 敵マップの編集
8. タイトルの設定
9. 最終テストプレー

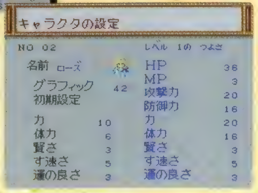
完成！

主人公キャラ設定

いわばプレーヤーの分身。名前やグラフィックを決めて、作りあげていく。強さなどを数値で決定していく作業もおこなう。また、主人公といっしょに旅をする仲間も、ここで作ることになる。12人まで作ることができるけれど、12人すべて作らなくてもいいよ。

42 ページでくわしく説明


名前はひらがな、カタカナ、アルファベットなどで登録することができる。32個の漢字も使えるぞ。

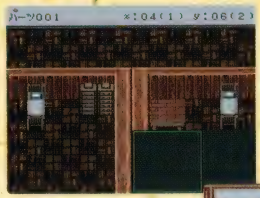


プレーヤーの分身となる主人公のほかに、仲間も作ろう。ただしパーティーを組めるのは4人まで。

マップの作成

城や町、塔やどうくつなどのダンジョンマップを作る。用意されたマップパーツを組み合わせていくことで簡単に作ることができるぞ。氷や木など、パーツの種類も変えられる。それにフィールドマップも、パーツを組み合わせて自由に作ることができるんだ。

52 ページでくわしく説明

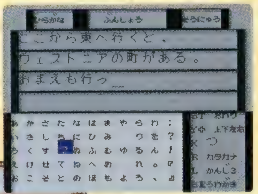

用意されたパーツを、もうひとつのなにもない画面に置いていく作業をくりかえしてマップを作る。

フィールドマップのサイズは3種類から選べる。自分の考えたシナリオに合わせて決定しよう。

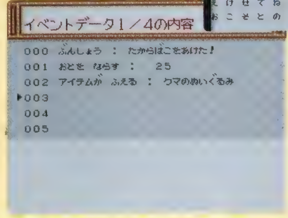
イベントの作成

宝箱やとびら、アイテム入手などのイベントを作る作業をおこなう。ここで作るイベントのひとつひとつが、主人公の運命を決めることになる。主人公の誕生の秘密や、最終ボスとの対面シーンなんていうイベントも作れるんだ。必ず作りかたをマスターしよう。

60 ページでくわしく説明



町の人との会話など、セリフの1文字、1文字も自分で入力していく。すべて制作者の自由だ。



どの場所で、どんなアイテムを入手するのかも決められる。どんなシナリオにする？

魔法の編集

回復や攻撃などの、RPGの世界では欠かすことができない魔法を作り出すところ。効果やグラフィックを選んで、それに名前やポイントを設定していく。同じ効果の魔法でも、ポイントをかえることで強弱をつけられるぞ。最大64の魔法を作れるのだ。

80 ページでくわしく説明

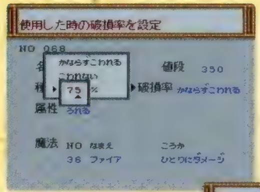
グラフィックが増えた

どんなグラフィックにするかを、魔法の作成中に見れるので便利だ。

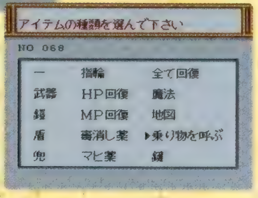
アイテムの編集

武器や防具、HPやMPの回復薬、カギなど、ゲームに登場するものを作る。設定できるのは、アイテムの名前、効果、お店での売値など。装備品の場合は、装備したときにどれだけ主人公の能力がアップするのかといった、ポイントも設定することになる。

86 ページでくわしく説明



破損率は１パーセント単位で設定できる。大切なアイテムは［こわれない］に設定すること。



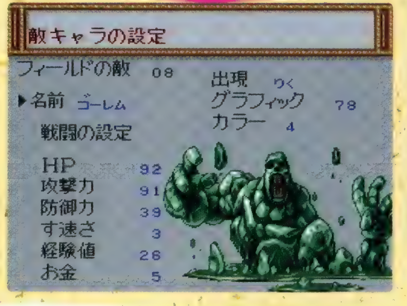
アイテムの種類には［乗り物を呼ぶ］という項目も増えた。主人公のそばに乗り物を呼べるぞ。

敵キャラの設定

［敵キャラの設定］では、フィールドやダンジョンなどにひそむ敵キャラを作る。グラフィックは83種類が用意されていて、さらに４種類のカラーなかから好きなものを選ぶことができるぞ。名前や攻撃方法などを決めて、味のある敵キャラをたくさん作ろう。

92 ページでくわしく説明

デカキャラがいっぱい！



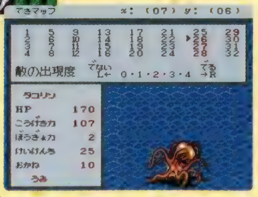
ストーリーに合わせて、敵キャラを選ぼう。デカキャラも増えて大満足！

敵マップの編集

作った敵キャラをフィールドやダンジョンの、どの場所に配置するのかを決める。ストーリーやゲームバランスを考えながら、どんな敵キャラを配置するのかを決めなくてはならないので、少しめんどうな作業かもしれない。海の上にも敵キャラを配置できるぞ。

100 ページでくわしく説明

ダンジョンに敵キャラを配置する。出現率（エンカウント）も設定できるようになったぞ。



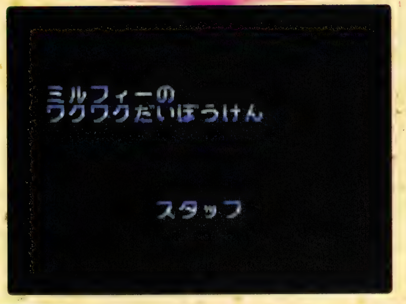
船を登場させるシナリオを作ったのなら、海にも敵キャラを配置しておくとスリルが出る。

タイトルの設定

できあがったゲームに、タイトルをつけることができる。物語にバッチリあった、カッコいいタイトルをつけてみよう。ほかにもシナリオデザインや、マップデザインをした人の名前を入力することができるので、共同で作ったときは友だちの名前も入れられるぞ。

104 ページでくわしく説明

カッコいいタイトルを！

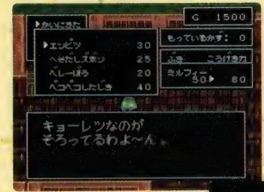


設定した内容は、エンディングのスタッフロールで見ることができるぞ。

最終テストプレー

タイトルまでつけ終わったら、最後にテストプレーをおこなおう。イベントがきちんと実行されているか、ストーリーが不自然だったり、わかりにくくないかなど、チェックする点はいっぱいあるぞ。できあがった作品を楽しみながら、テストしていこう。

107 ページでくわしく説明



店で売っているアイテムが、安すぎでぜんぶ買えちゃう……、なんてことがないようにしようね。

まだまだ中ボスなのに、とても強い！　これもちょっとしたバランスミス。すぐに設定しなおそう。

完成！

テストプレーが終わったら、いよいよデビューだ。完成したオリジナルゲームを友だちや兄弟に遊んでもらおう。自分の作ったRPGに苦戦している姿を見ているのもなかなかおもしろいぞ。また、自分では気がつかなかった失敗を見つけてくれたりもする。

109 ページでくわしく説明

ぜひ友だちに！

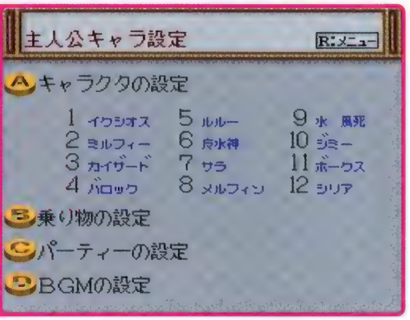
「そっちにいっちゃダメだよ～」と制作者をひやひやさせてくれるぞ。

さまざまな数値に手を加え主人公と仲間を作ろう

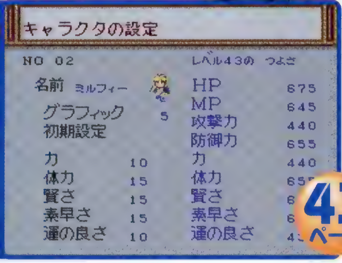
[主人公キャラ設定]の項目では、主人公キャラや乗り物の設定をおこなう。主人公キャラは、最大で12人まで作れるぞ。乗り物は、馬やイカダ、気球などのグラフィックから好きなものを選ぼう。

このほか、パーティーの設定や、各マップでのBGMもここで決定する。

主人公キャラ設定画面



A キャラクターの設定画面

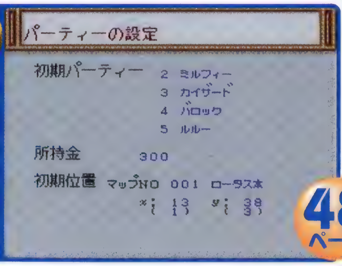


43ページ

B 乗り物の設定画面

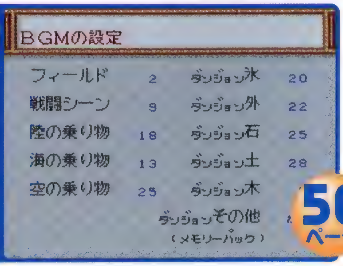
46ページ

C パーティーの設定画面



48ページ

D BGMの設定画面



50ページ

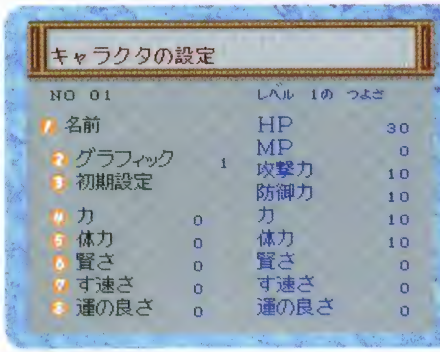
Rボタンで呼び出すメニューで できること

[主人公キャラ設定画面] でRボタンを押すと、メニューを出すことができる。メニューでは、主人公キャラのデータをコピーしたり、削除したりできる。

また、このメニューでサンプルゲームのキャラクターをロードして使うと便利だ。設定した内容をセーブしたり、データをすべて削除することも可能だ。

A キャラクターの設定

[キャラクターの設定]を選び、番号を選ぶと、下の写真のような画面が表示される(写真内の番号は、右の説明文と以降のページで記載している番号と対応)。ここでは名前、グラフィック、初期設定、各能力値を決めて主人公キャラを作っていこう。



1. 名前を5文字以内で入力。
2. グラフィックを72種類から選択。
3. 初期レベルや装備などを設定。
4. 力の値を設定。攻撃力に影響。
5. 体力の値を設定。
6. 賢さの値を設定。
7. す速さの値を設定。
8. 運の良さの値を設定。

1 主人公と仲間に名前をつける

名前は5文字まで入力できる。L、Rボタンでひらがなや漢字の種類を選び、Aボタンで決定する。スタートボタンで入力だ。

L、Rボタンで文字の種類を選ぶ

はじめに表示されているのは［ひらがな］。LやRボタンを押していくと［カタカナ]、［きごう]、［漢字］と変化する。

Xボタンで文字を変化させる

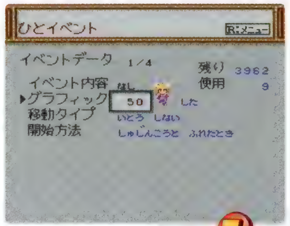
ひらがなとカタカナはXボタンを押すと、大文字や小文字、だくてん（テン）や半だくてん（マル）をつけた文字に変化できる。

例［あ］

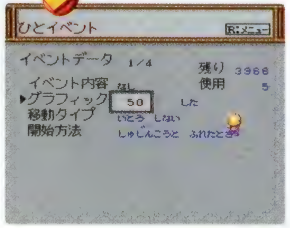
例［ふ］

② 72種類のなかからグラフィックを選ぶ

グラフィックを選ぶには［グラフィック］にカーソルを合わせ、Aボタンで白いワクを出現させる。そして十字ボタンの上下で1番ずつ、左右で10番ずつ絵を変えていく。決定はAボタンだ。1番の透明キャラクターは、主人公を登場させない自動イベントで使おう。



戦士タイプから、赤ん坊やモンスターまでそろっている。グラフィックを表示したまま待っていると……。

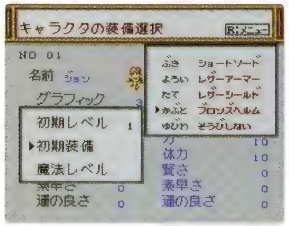


突然、歩き出す。これはキャラクターの前後左右を見るのに、便利なシステムだ。歩き方も見れるしね。

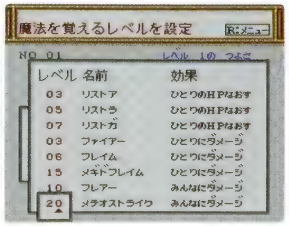
グラフィックの種類はデータ編を参考にしよう!

③ 各キャラクターの［初期設定］をおこなう

［初期設定］を選ぶと白いワクが出て、［初期レベル］、［初期装備］、［魔法レベル］が表示される。［初期レベル］や［初期装備］ではスタート時のレベルや装備しているものを決定し、［魔法レベル］ではどの魔法をいくつのレベルで覚えるかを決めていくんだ。

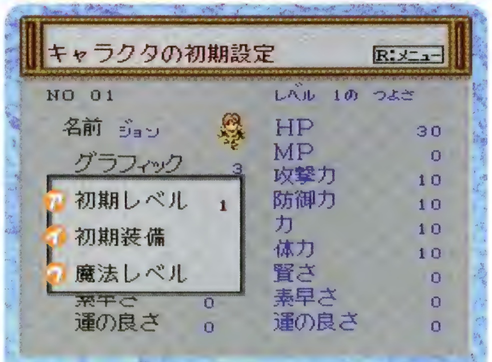


［初期装備］を決めるには、あらかじめアイテムとして武器や鎧を作っておかなくては選ぶことができないぞ。



魔法もあらかじめ作っておくこと。各キャラクターが覚えられる魔法を、ここで設定することになる。

すべてのキャラクターが対象



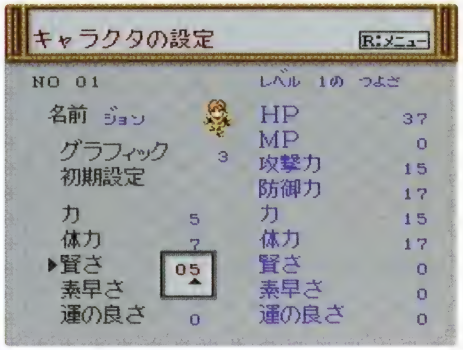
ア 主人公のスタート時のレベルを決める。十字ボタンの上下左右で設定しよう。

イ ［アイテムの作成］で作った武器や鎧から、はじめから装備させたいものを選ぶ。

ウ 作った魔法を、そのキャラクターがレベルいくつになると覚えるのかを決める。

④⑤⑥⑦⑧ レベルアップパラメータを設定する

主人公の力、体力、賢さ、す速さ、運の良さを数値で設定する。このパラメータは［レベルアップパラメータ］といって、レベルアップした際に、その設定した数値の分だけ各パラメータ（写真の右にある、HPや力のこと）が上昇するようになっている。



レベルアップパラメータが変化させるパラメータ

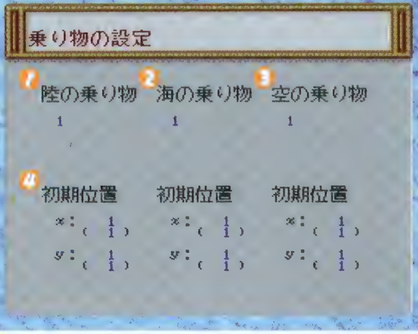
レベルアップパラメータ	力	体　力	賢　さ	す速さ	運の良さ
変化するパラメータ	攻撃力 力	HP 防御力 体力	MP 賢さ	す速さ	運の良さ

パラメータの内容

レベル	経験値が一定値になると主人公はレベルアップして、HPや能力値が増加する。
HP	主人公の生命力を数値で表わしたもの。0になると戦闘不能に。
MP	魔法を使うたびに減っていく、魔法力の数値。0で使用不能に。
攻撃力	この数値が高いほど、敵に大きなダメージを与えられる。
防御力	この数値が大きいほど、敵から受けるダメージが少なくなる。
力	主人公の力の強さをしめす。攻撃力に影響する。
体力	HPと防御力に影響を与える。主人公の打たれ強さをしめす。
賢さ	この値が大きいほど、多くのMPをもつことができる。
す速さ	この値が大きいほど早い順番で攻撃できる。
運の良さ	運が良いと、戦闘終了後に宝箱が出現する確率が高くなる。

乗り物の設定

主人公がフィールドマップを移動する手段として使う［乗り物］。陸、海、空の３タイプがあり、それぞれを８種類のグラフィックから選ぶ。そして、主人公キャラが各乗り物と最初に出会うことになる場所（初期位置）をかならず設定すること。



① 陸の乗り物は地上を移動する。山や川をこえることはできない。

② 離れた陸地へ移動できる。もちろん陸地には入れない。

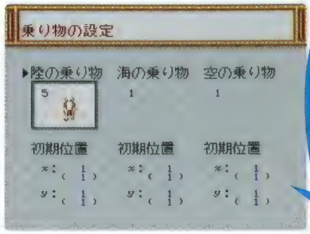
③ 山や海の地形に左右されることなく、大空を自由に飛び回れる乗り物。

④ 最初に乗り物がおかれている場所を決定する。陸、海、空を別々に設定。

8種類から選べるグラフィック

不要なときは１番を選択

ストーリー上、特に関係のない乗り物は、設定する必要はない。では、どうしたらいいのか。たとえば、作った話に空の乗り物が登場すると、どこにでも行けてしまうのでマズイ場合。そんなときは［空の乗り物］のグラフィックを［1］にすればいいんだ。空の乗り物の、存在自体がなくなるぞ。



グラフィックを設定するとマップに乗り物が登場してしまう。

初心者はひとつにはしぼろう

① 地上を駆け巡る［陸の乗り物］

たいていのRPGで、１番はじめに手に入る乗り物。どうして船や飛空艇から入手できないか。理由は簡単、いきなりどこへでも行けてしまうからだ。最初から空の乗り物が使えるほうが便利だ、と思っているならば、実際にRPGを１本作ってみると、作り手側の気持ちがよくわかるだろう。

現代的なホバークラフトのグラフィックも登場。Aボタンで降りることができるぞ。

② 海上を行き来する［海の乗り物］

離れた陸地へ、海をわたって移動するときに使う乗り物。ほかの乗り物とちがうのは、移動中に敵と遭遇する点。もちろん、これは海上に敵キャラを配置した場合だけだ。海のほか、幅のある川も通れる。主人公を乗り物に重ねると乗ることができ、陸地に触れると勝手に降りる。

グラフィックにこだわる必要はまったくない。飛空艇を海の乗り物にすることだってできる。

③ 自由に空を飛び回る［空の乗り物］

陸の乗り物でも、海の乗り物でも行くことができなかった場所へ、移動するときに使うことになる乗り物。乗ると、画面に奥行きが出るのが特徴。降りたい場所でAボタンを押すと着陸し、降りた場所でずっと待っていてくれる。ただし、山や海の上に降りることはできないから注意しよう。

馬のグラフィックにすると、まるで翼のないペガサスのようだ。空の旅を十分満喫しよう。

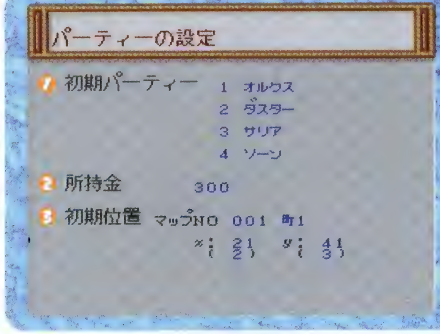
④ スタート時の場所を決定する［初期位置］

陸、海、空の乗り物それぞれが登場する場所を、別々に決定しなくてはならない。カーソルを各乗り物の［初期位置］に合わせてAボタンを押すとフィールドマップが表示されるので、自由に位置を決めよう。おそらくこの作業は、イベントを作成してからおこなうことになるはずだ。

あくまでも初期位置なので、１度降りたら次はその場所から乗ることになる。

C パーティーの設定

ここではいっしょに旅立つ仲間と、そのスタート地点を設定する。[初期パーティー]では、ゲームがはじまった時点で仲間にしておきたい主人公キャラのみを設定しよう。それと、どこからスタートするのかを［初期位置］で設定する。ダンジョンマップにも設定できるぞ。



1 初期パーティー
ゲームスタート時に仲間になっている主人公キャラを設定する。最大4人まで。

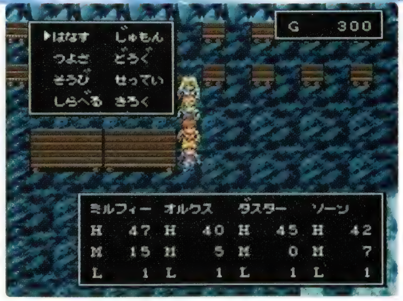
2 所持金
主人公がはじめから持っている金額を設定。0～999999まで設定できる。

3 初期位置
[初期パーティー]で設定した主人公キャラのスタート地点を決める。

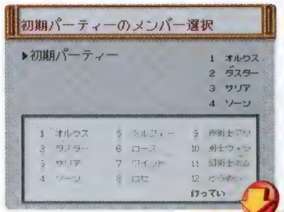
1 [初期パーティー]でスタート時の仲間を決める

あくまでも初期のパーティーを決める作業なので、スタートがひとりの場合は、主人公キャラをひとりだけを選び出す。そのほかの仲間は、イベントで加えていけばいいんだ。スタートからふたりパーティーにしたいなら、そのふたりを選ぶこと。

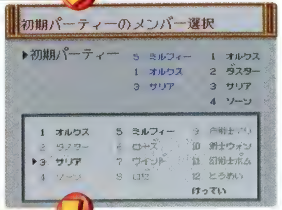
最高4人パーティーまで



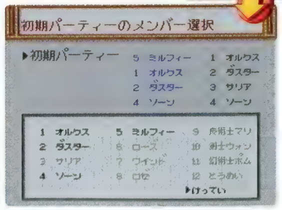
いきなり4人でスタートしてもかまわない。キミの好みで作ってみよう。



Aボタンを押して左の画面を出そう。作った主人公キャラの名前が表示されるぞ。



十字ボタンで選び、Aボタンで決定していく。選択をまちがえたらBボタンでキャンセル。



選択が終わったら［けってい］までカーソルを移動。スタートボタンでも移動できるぞ。

2 スタート時の[所持金]を決定

ゲームをスタートしたときから、主人公がすでに持っている金額を決める。設定はAボタンを押してワクを表示し、十字ボタンの上下で好みの額を設定する。大金持ちではじめるか、いちもんなしでスタートさせるかは、キミが作ったストーリーしだいだ。

所持金は0にして、冒険しながらお金をためていくのも、いいかもしれないね。

3 スタート地点となる[初期位置]を設定

主人公をどこからスタートさせるのかを決める。フィールドや町、ダンジョンのなかなど、どこにでも設定することができる。ただし海や山の上に設定してしまうと、スタートしてから1歩も動けないので注意しよう。

主人公が自宅で朝をむかえるところからはじまる。この場合［初期位置］は、そのベッドの上になるよね。

あらら。山の上なんかに設定しちゃうから、1歩も動くことができなくなっちゃったよ。設定をやりなおそう。

テストプレーに使おう

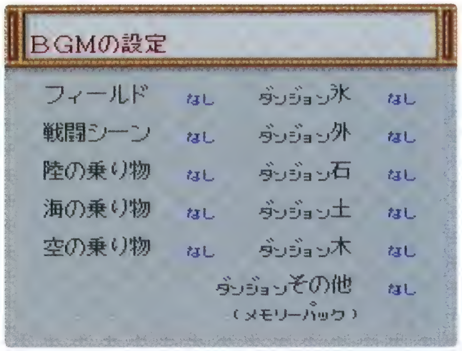
作ったイベントをテストするときに、わざわざそのイベントまでゲームを進めることはない。［初期位置］を変えて、そのイベントのあるところまで主人公を移動させればいいんだ。確認するイベントで特別な主人公キャラが必要なときは、［初期パーティー］も変更しておくことを忘れないでね。

いくつか先の町までひとっ飛び！ ［初期位置］はテストプレーでは欠かせない項目だ。

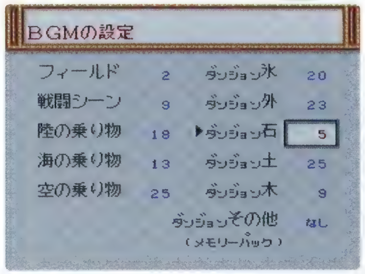
ボスとの決戦をテストプレーしたいのなら、そのイベントの直前に［初期位置］を設定すればいい。

BGMの設定

ゲームをもり上げるのは、イベントだけとは限らない。町のなかでは軽快に、ダンジョンでは恐ろしげな演出をしてくれるBGMを忘れてないかい？ そのBGMを自分の手で設定するんだ。あらかじめ用意された30曲を、好みに合わせて10の場面に設定していこう。



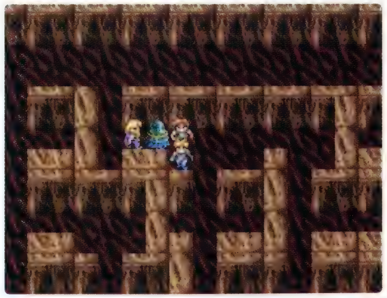
何番にしようかな？



設定する項目にカーソルをもっていき、Aボタンを押す。ワクが現われたら、十字ボタンの上下で曲番を選んでいこう。Aボタンで決定だ。

BGMはゲームをもり上げるための重要な要素

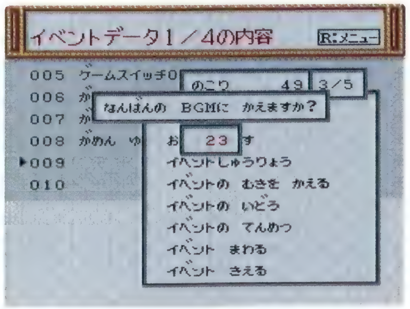
はじめて訪れた町がBGMひとつで、活気に満ちた町か、何か重大な事件に巻き込まれているのかと、感じとることができるもの。そのくらいBGMの存在感は大きい。そこで、［BGMへんこう］というイベントの実行命令を、活用することをおすすめするぞ。



ダンジョンも、軽快な曲にしてしまえば怖くなくなる。BGMの影響の大きさを、あらためて確認できるぞ。

場面に合わせよう

悪い魔法使いにより凍らされた町。こんなときはやっぱり悲しげな曲が合う。

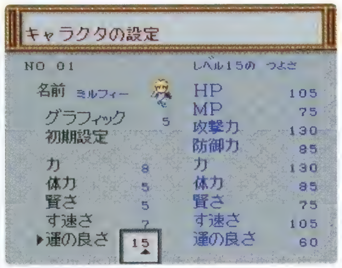


同じ町でも、あるイベントが終わるまでBGMを変えたい……などというときに。

プロを目指す TECHNIQUE 1 テクニック

各主人公キャラには メリハリをつけることが大切

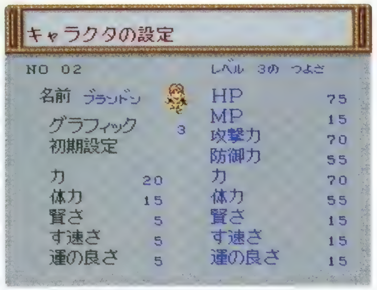
RPGの主人公といえば、"剣をあつかう万能タイプ"というのがノーマルだろう。だからといって、ほかの仲間も同じような成長をするキャラクターっていうのは、つまらない。せっかく自分だけのRPGを作れるのだから、いろんなタイプの個性あるキャラクターを考えたほうがおもしろいよ。



各キャラクターごとの「レベルアップパラメータ」に大きな変化を。

バランスのとれたパーティーが最も理想

いろんなタイプを作るといっても、戦闘でまるっきし役に立たないんじゃ意味がない。はじめは万能タイプ、肉体派タイプ、魔法使いタイプ、僧侶タイプにわけて、自分なりに作ってみよう。それからアレンジを加えるんだ。元がしっかりしていれば、初心者でもバランスのとれたパーティーが作れるぞ。



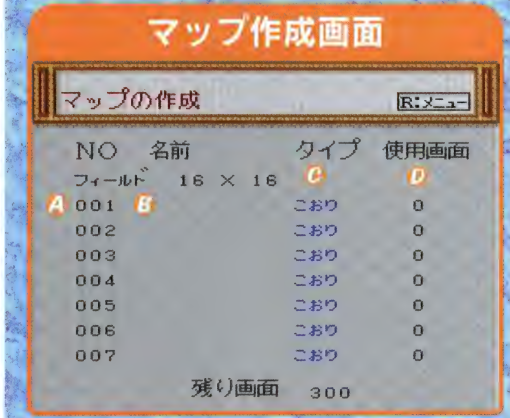
万能タイプや肉体派タイプで、ガンガン敵にアタックする。

そして魔法使いタイプが、ふたりのアシストをして……。

僧侶タイプがダメージを回復する。こうしたパーティーが理想。

パーツを組み合わせて物語の舞台となるマップを作ろう

マップには、フィールドマップとダンジョンマップの２種類があり、どちらもあらかじめ用意された、[マップパーツ]を組み合わせて作っていく。ダンジョンマップでは、城や町、どうくつなどを作り、フィールドマップでは、陸地や海などのパーツを使って"世界地図"にあたるものを作る。フィールドマップはひとつしか作れないので注意。



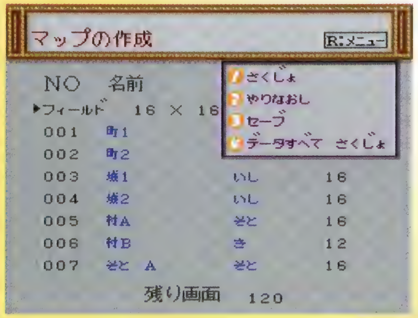
A ダンジョンマップの番号。001～128まである。カーソルを001から上へひとつ移動させるとフィールドマップを選べる。

B 作ったマップに名前をつけることもできる。整とんするのに役立つぞ。必要なマップを呼び出すときには、名前を目安に探しだそう。

C 氷、木、土、石、そとの５つのタイプが用意されている。また、マップの種類がひと目でわかるように表示されているので便利。

D 各マップで、どれくらいの画面数を使用したのかを表示している。ここの数字が増えると、その分、[残り画面]の数が減っていく。

Rボタンで呼び出すメニューで できること



作ったマップが気に入らなかったり[残り画面]の数がたりないと感じたときには、[マップ作成画面]でRボタンを押してメニューを呼び出そう。そして番号ごとにひとつずつ消していくんだ。[削除]は連続して消せるので便利。

1. 選んだマップをひとつだけ消すときに使う。
2. 最後にセーブしたデータを読みこむ。
3. 作ったマップを、すべてセーブする。
4. すべてを一からやりなおすときにはこれを。

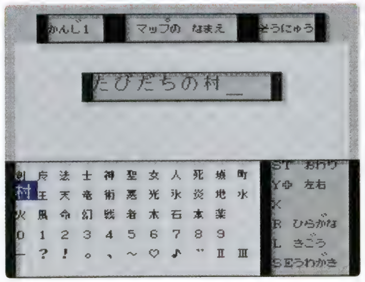
ダンジョンマップの作成

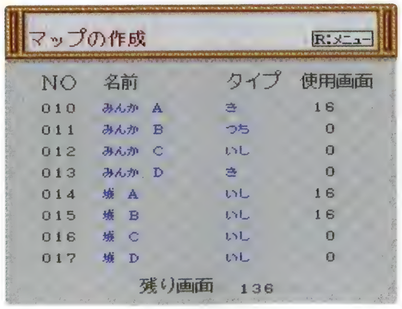
[マップ作成画面]であいているマップナンバーを選ぶと、下の写真の画面が表示される。このときはまだ、マップを作っていないので真っ黒な画面が表示される(写真内⑤)。十字ボタンで緑の四角いカーソルを動かして、どのあたりから作っていくかを考えよう。

1. マップに名前をつける。最初に名前をつけておくと、混乱しなくていい。
2. 現在のマップのタイプを表示している。変えられるタイプは５つ。
3. 作成したマップをコピーする。一部分でも全体でもコピーができる。
4. [コピー]で選んだマップを、どこへはりつけるのかを決める。
5. 作ったマップを表示する画面。マップの全体を見るのにも役立つ。
6. カーソルの現在位置を、X軸とY軸で表示。カッコ内の数字は白いワクに対応。

1 マップの名前を設定

作ったマップが城ならば、[～城]や[～パレス]というように、そのマップの種類を表わすような名前がいい。漢字は32種類しか使えない。



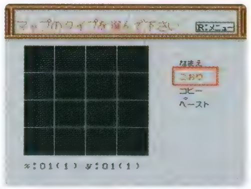


マップの名前がズラリと表示される。わかりやすい名前をつけようね。

上の画面写真でRボタンを押すと、カーソルが画面の右へ移動してくる。そこで[なまえ]を選ぶと、名前の入力画面へと切りかわるぞ。ひらがな、カタカナ、漢字を使って、自由にマップの名前を設定しよう。最大で８文字まで入力することができる。

② マップパーツの種類を選択

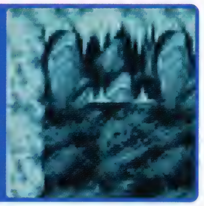
マップパーツのタイプには氷、木、土、石、そとの５種類がある。これは"マップの素材"の色や形をかえるシステムだ。この５種類はマップが完成したあとも、ボタンひとつでパーツのタイプを切りかえることができる。それぞれ目的に合わせて自由に選ぼう。



カーソルを合わせてワクを表示させる。十字ボタンの上下左右で、５種類のタイプに変えることができる。

選べる5つのマップパーツ

こおり



北方にある城や町、氷のダンジョンというイメージが似合うね。

そと

特殊なマップパーツ。町などの外観を作りだすときに使おう。

いし

これで城を作ると、しっくりくる。頑丈そうなマップを作るときに。

つち

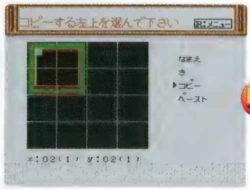
洞窟や地下のダンジョンを作るときに使おう。地底世界とかね。

き

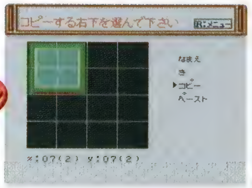
木造建築物にしたいときに使おう。木の上の城とかも作れるぞ。

③ コピーするマップの範囲を決定

配置したマップと同じものを、別の場所へとコピーするときに使う。コピーできる大きさは、パーツひとつ分からマップ全体まで。範囲を決めよう。



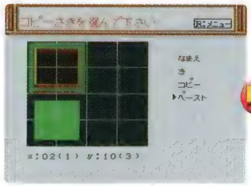
まずはコピーする左上を決定する。それから……



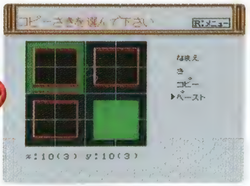
右下を決めることで、コピーの範囲が決まる。

④ コピー先を決定

［コピー］で複写する範囲を決めたら、次にこの［ペースト］で配置する場所を設定する。何カ所へものコピーを１度におこなうことができるぞ。



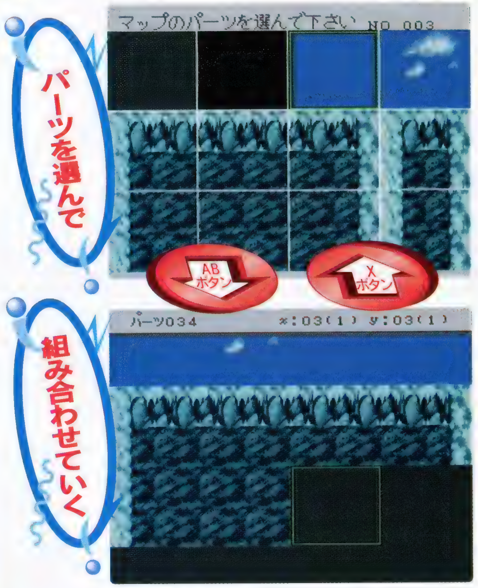
複写の作業は［コピー］と［ペースト］を使う。



複数の同じマップを配置することができる。

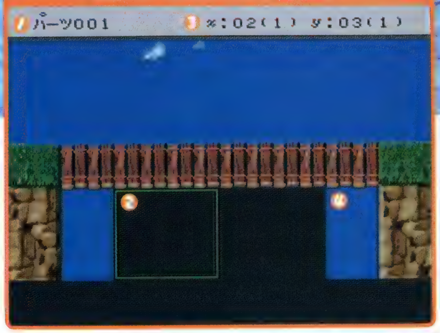
⑤ 画面を切りかえながらマップを作成

マップの作成は［パーツ選択画面］と［組み合わせ画面］を切りかえながらおこなう。まずは選択画面からパーツをひとつ選び出し、そのパーツを真っ暗な画面に置いていく。そしてまた選択画面にもどり、再び別のパーツを選び出してくるんだ。この作業をくりかえしていきながら、マップを完成させていこう。



パーツの種類はデータ編を参考にしよう!

組み合わせ画面



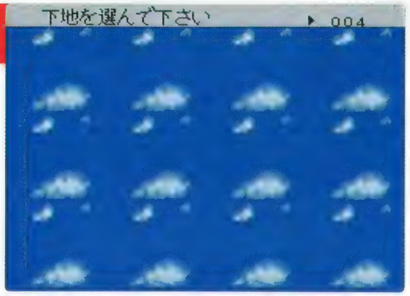
1. 選んだパーツの番号を表示
2. カーソル、8方向に動かせる
3. カーソルの現在位置
4. 組み合わせたパーツ

パーツ選択画面

5. カーソル内のパーツの番号
6. パーツを選択するカーソル
7. あらかじめ用意されたパーツ

下地を選ぶ

［組み合わせ画面］でRボタンを押すと、［下地］を選ぶことができるようになる。この［下地］を設定すると、マップ周囲の空いた真っ暗な部分をそのパーツ埋めてくれるのだ。下地の設定は、マップの作成がすべて終わったときにおこなうとベストだ。



下地として使うには003、226、229のパーツがおすすめ。下地を先に置いてもいいよ。

スタートボタンでひとつずつ設置

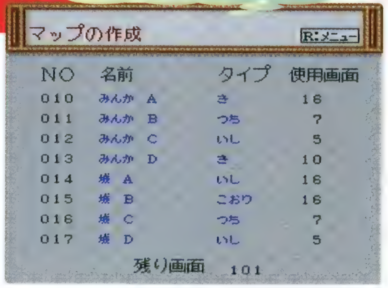
パーツとパーツの組み合わせがうまくいかないし、合うものを探すのに、1枚1枚置いて確認するのはめんどうだ……、というときには、スタートボタンを押してみよう。1〜256までのパーツを、十字ボタンの左右で1枚ずつ表示できるぞ。決定はAボタンだ。

［パーツ選択画面］にしなくても、パーツを選ぶことができるんだ。

別のマップナンバーを使用する

マップはわけて作ろう

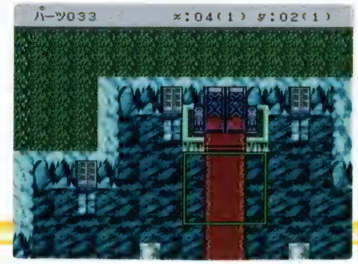
巨大なダンジョンの作成など、ひとつのマップナンバーにおさまりきらない場合は、別のマップナンバーを使おう。たとえば、マップナンバー1にダンジョンの1階を作り、マップナンバー2に2階を作る……、というぐあいだ。このとき、［イベントの作成］でそれぞれのマップをつなげることを忘れずに。



ひとつのマップナンバーにおさまらなかったり、異なるタイプにしたい場合は、別のマップナンバーを使おう。

注意 同じマップに異なるタイプは設置できない

［土］のパーツで町を作ったとする。その町のなかに凍った部屋を作りたい、というときにはどうすればいいのか。安易にタイプを［氷］に変更してしまうと、さっき作った町も氷のパーツへと変化してしまう。そんなときは、マップナンバーを変更してから氷のパーツで部屋を作るようにしよう。場所移動のイベントで、その町とつなげればいいんだ。

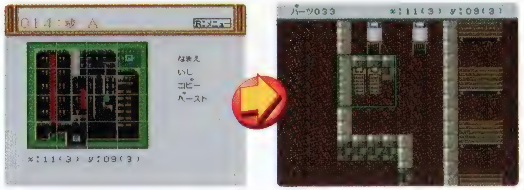


土のパーツの隣に、氷のパーツを設置したいと思っても、実行できないからね。

6 カーソルの位置を確認

［マップ作成画面］に表われる緑色の四角。このカーソルの位置をX軸、Y軸で表わしている。カッコ内は、白い線で4カーソル分ずつ区切られたマスでの位置。

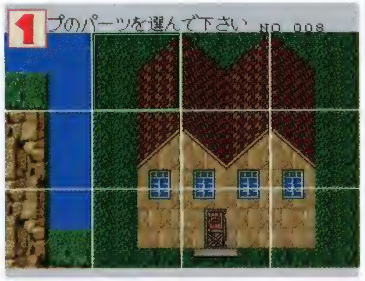
修正をしたいとき、カーソルを修正位置へと移動。



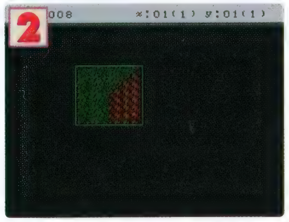
するとすぐに、その位置のマップが表示される。

それでは実際に作ってみよう！

まだ、いまひとつマップの作りかたがわからないという人のために、ここで実際にそとのパーツを使って、町を作ってみることにしよう。まず、タイプを［そと］と設定するところからはじめるんだ。［パーツ選択画面］から選べるパーツはひとつだけなので、作業は何度もくりかえすぞ。



［パーツ選択画面］を表示し、好みのパーツをひとつだけ選択。

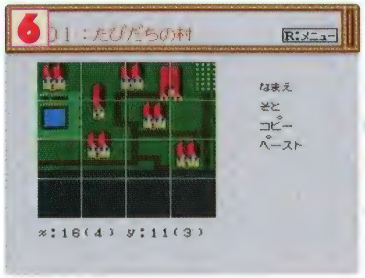


そして［組み合わせ画面］にそのパーツを設置する。同じものならば、いくつも設置することができる。

設置したら再び選択画面にもどり、次のパーツを選ぶ。そして先ほど設置したパーツへとつなげていくんだ。

作っている途中で、マップの全体図も見てみよう。マップのバランスや、残りのスペースを確認するんだ。

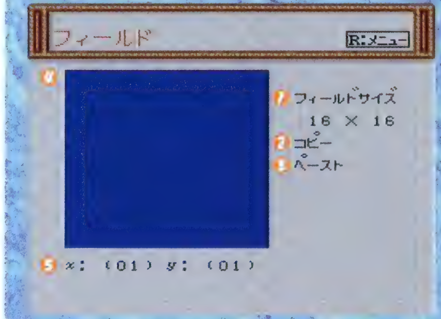
16×16パーツ、すべて使う必要はない。2階などを作りたいときには、別のマップナンバーに設置しよう。



完成！

フィールドマップの作成

フィールドマップを作るには、ダンジョンマップと同じく、用意されたパーツを組み合わせていく。パーツの種類は184あり、そのなかに大陸や島のパーツがある。パーツに山や川、砂漠のグラフィックが描かれているので、マップ全体の地形を考えるだけでいい。

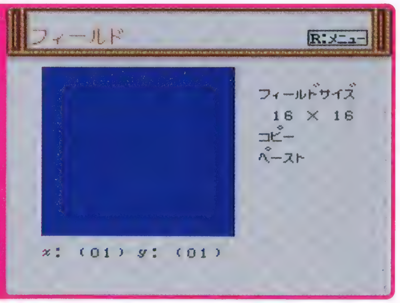


① フィールドのサイズを3タイプに変更
② マップのコピーする範囲を決める項目
③ コピーの設置場所を決める
④ 作ったフィールドマップの全体図
⑤ マップ上にあるカーソルの現在位置

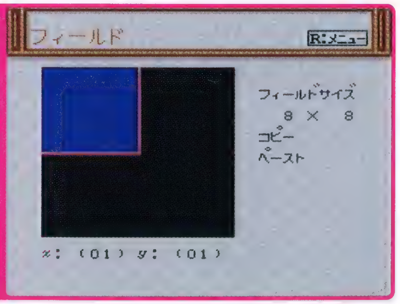
フィールドサイズは3タイプ

上の画面写真でRボタンを押し、［フィールドサイズ］を選ぶと、フィールドマップの全体の大きさを変えることができる。以下でその3タイプを紹介しよう。

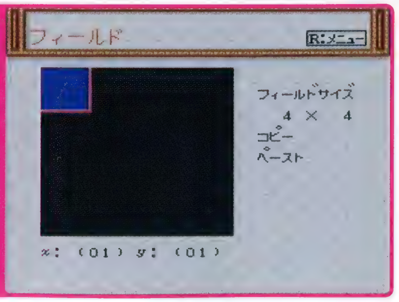
16×16画面



8×8画面



4×4画面



パーツを実際の大きさで表示

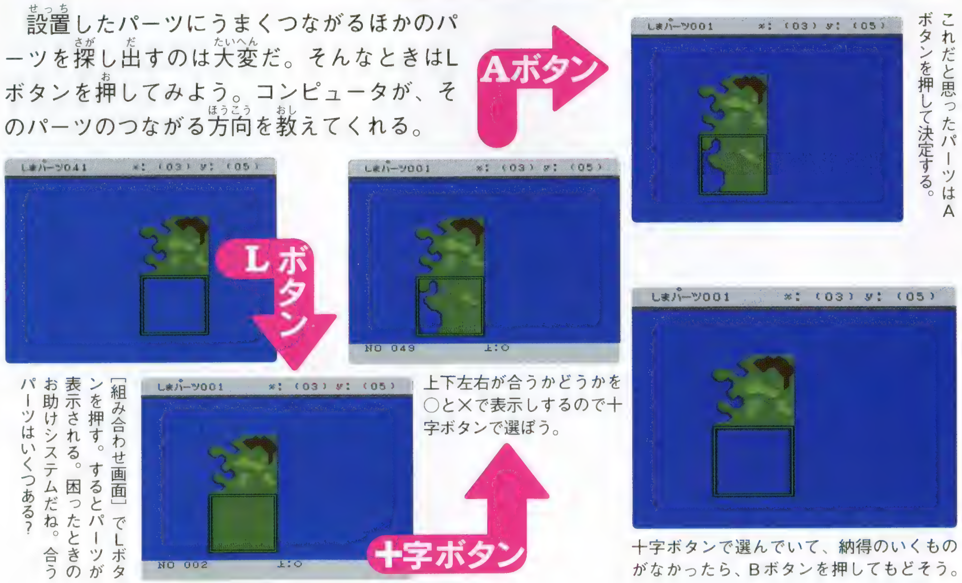
フィールドマップの［組み合わせ画面］でRボタンを押すと、カーソルに囲まれた部分を中心に、実際にゲームで表示されるフィールドの画面を見ることができるぞ。

上の写真が［組み合わせ画面］。ここでRボタンを押すと、その部分のマップをゲーム時の画面と同じ状態で見ることができる（右の写真）。上下左右に動かすと、ほかの部分も見れるぞ。

パーツの細かい部分を見たいときなどに活用しよう。AかBボタンでもどれる。

組み合わせのいいパーツを選択

設置したパーツにうまくつながるほかのパーツを探し出すのは大変だ。そんなときはLボタンを押してみよう。コンピュータが、そのパーツのつながる方向を教えてくれる。



これだと思ったパーツはAボタンを押して決定する。

［組み合わせ画面］でLボタンを押す。するとパーツが表示される。困ったときのお助けシステムだね。合うパーツはいくつある？

上下左右が合うかどうかを○と×で表示するので十字ボタンで選ぼう。

十字ボタンで選んでいて、納得のいくものがなかったら、Bボタンを押してもどそう。

グラフィックや内容を設定してイベントを作成しよう

階段の上り降りや最終ボスとの戦いなど、イベントはすべて自分で作っていくことになる。この［イベントの作成］は、一度なれてしまえば、たいていのイベントを作れるようになる。だけど、応用が利くようになるまでが大変だ。自分の作ったイベントに何度も手を加え、思いどおりのイベントができるまで、試行錯誤しながらがんばろう。

作っていて1番おもしろいのがイベント。だから基本的なことをしっかり覚えて、何でも作れるようになろう！

マップ選択画面

イベントの作成　R:メニュー

NO (A)	名前 (B)	タイプ (C)	使用 (D)
フィールド	16 × 16		1193
001	だんきちのむら	き	4301
002	だんきちのむら	そと	41
003	スピズバこうこう	いし	4528
004	ツワールがくえん	き	4926
005	がくえんちか	いし	2088
006	がくえん2	き	5415
007	いどのなか	こおり	1300
(E) 残り		3971	

A イベントを配置するマップのナンバー。その左にカーソルをもってきて決定する。

B 作ったマップの名前。マップを作ったときに設定したマップの名前が表示されている。

C マップのタイプ。そのマップがどのタイプで作られているのかを表示している。

D イベントの使用容量数。そのマップで、どれだけのイベント容量を使っているのかを表示。

E イベントの残り容量数。あとどれくらいイベントが作れるのかを数値で表示している。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

［マップ選択画面］でRボタンを押すと、［データすべて削除］という項目が表示される。これは見てのとおり、作成したイベントのデータをすべて白紙にもどしてしまうというもの。まったく新しいものを一から作り直したいときにだけ使おう。

消す前に［ターボファイルツイン］などにデータを残しておこう。まちがって大切なデータを消しても安心だよ。

イベントの作成　R:メニュー　データすべて　さくじょ

NO	名前	タイプ	使用
▸001	だんきちのむら	き	4301
002	だんきちのむら	そと	41
003	スピズバこうこう	いし	4528
004	ツワールがくえん	き	4926
005	がくえんちか	いし	2088
006	がくえん2	き	5415
007	いどのなか	こおり	1300
008	がくえん3	き	1382
残り		5164	

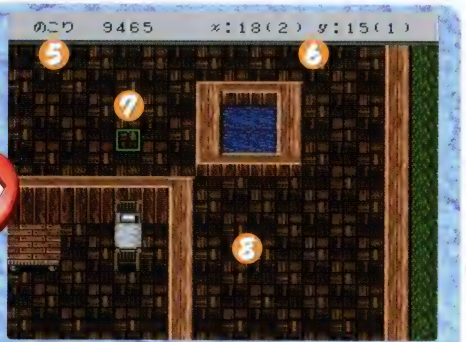
作成したマップにイベントを配置する

［マップの作成］で城や町を作ったら、今度はそのマップの上にイベントを配置していく。城の前には門番、町のなかにはそこに住む住人を、といった感じだ。その前にはまず、イベントの作りかたをよくわかる必要がある。ここからは"イベントの作りかた"の手順と、各項目でなにができるのか、またなにをするべきなのかを説明していこう。

イベントの作成　R:メニュー

NO	名前	タイプ	使用
▸フィールド	16 × 16		0
001	だんきちのむら	き	4301
002	だんきちのむら	そと	41
003	スピズバこうこう	いし	4528
004	ツワールがくえん	き	4926
005	がくえんちか	いし	2088
006	がくえん2	き	5415
007	いどのなか	こおり	1300
残り		5164	

町などのダンジョンマップだけではなく、フィールドマップにもイベントは作成できる。城や町がどこにあるのかを設定しよう。



1 ［マップの作成］で設定した、そのマップの名前。イベントを作る前に確認しておこう。

2 マップのどのあたりにイベントを配置するかを、このカーソルを動かして考えよう。

3 イベントを配置するためのマップ。［マップの作成］であらかじめ作っておかないとダメ。

4 カーソルの位置をX軸とY軸で表示。カッコ内は線で区切られたマップでの位置を表示。

5 配置できるイベントの容量を確認できる。この残り容量がなくなるとイベントを配置できない。

6 カーソルの位置を表示。マップの全体画面でカーソルをあわせた場所と同じ位置を示している。

7 イベントを作成するためのカーソル。ひとイベントはNPC、ものイベントはDATと表示。

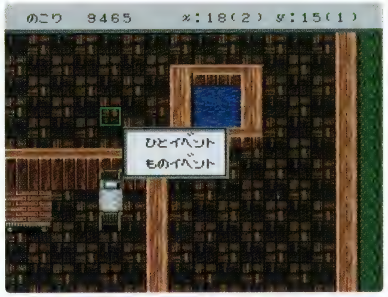
8 イベントを配置するマップ。このマップのなかで、イベントの配置場所を決定する。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

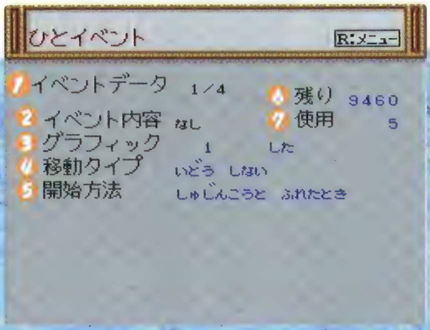
ここでできるのは削除とコピー。必要のないイベントや、容量の関係で減らしたいイベントを、一度にいくつでも削除できる。マップ上のイベントを一度に全部消すことも可能だ。同じイベントをいくつも作りたいときには、コピーとペーストを使って複写してやろう。

イベントを作ろう

配置する場所が決まったら、さっそくイベントを作ろう。イベントを配置したい場所でAボタンを押すと、[ひとイベント]か[ものイベント]かを選ぶことになる。次にイベントのグラフィックや移動のタイプ、開始方法を設定する。こうした作業をくりかえして、イベントのこまかい内容を決めよう。



イベントの種類によって、[ひとイベント]なら[NPC]、[ものイベント]なら[DAT]と表示される。



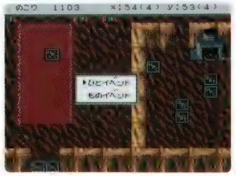
1. このイベントが何ページ目なのかを表示
2. イベントの内容が、あるかないかを表示
3. イベントのグラフィックを選択する
4. イベントがどのような状態でいるのかを選ぶ
5. 主人公がどうすると開始するのかを決める
6. イベントをあとどれだけ配置できるかを示す
7. このイベントが使った容量を表示している

[ひとイベント]と[ものイベント]

イベントの種類は大きくわけて、移動できる[ひとイベント]と、移動できない[ものイベント]のふたつがある。以下でその詳細を説明しよう。

ひとイベント

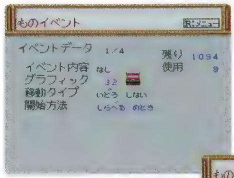
町の人や重要人物など、とにかく人と話したり、人が動いたりするイベントを作るときに選択する。人間のほか、動物やモンスターも選べる。



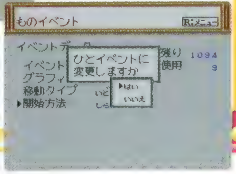
町の人など、人間のグラフィックを動かしたいときは[ひとイベント]を使う。

ものイベント

宝箱やとびらなどを作るときに選択する。[ひとイベント]とちがうのは、向きの変更や移動ができないところ。設定できない命令もある。



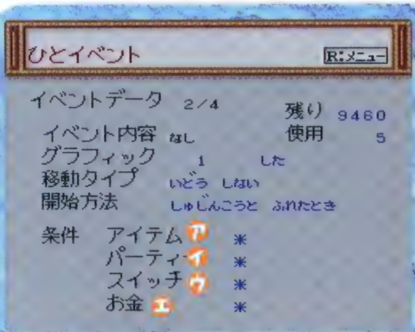
宝箱からアイテムを入手するイベントなどは、この[ものイベント]で作成する。



イベントの種類を変えたいときは、グラフィックなどを決める画面でRボタンを押そう。

① ひとつのイベントに4つまでデータを設定できる

イベントは1ヵ所につき、4パターンまで作れる。たとえば、はじめはあいさつ程度しか話さなかった町の人が、ある事件を解決したことによって喜びの言葉をしゃべるようになる、というイベントが作れるのだ。イベント作りは、まず下の写真のような画面を十字ボタンの左右で表示するところからはじめる。くわしくは次のページから紹介するぞ。



- ア 特別なアイテムを所持している、ということが条件になるイベントを、作る場合にアイテムを設定
- イ このイベントを発生させるためには特定な仲間が必要、というときに、その仲間の番号を設定する
- ウ ここで設定したゲームスイッチがオンになったときに、イベントが実行されるようになる
- エ 所持金をここで設定した額以上もっているときに、イベントが実行されるようになる

イベントデータ4 → イベントデータ4を実行
↓
イベントデータ3 → イベントデータ3を実行
↓
イベントデータ2 → イベントデータ2を実行
↓
イベントデータ1を実行

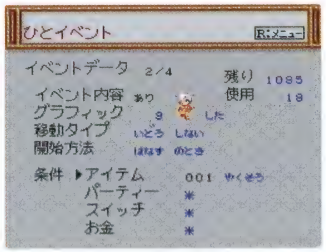
→（緑）開始条件をみたしているとき
→（赤）開始条件をみたしてないとき

イベントの発生条件

特別なイベントを発生させるためには、そのイベントの発生に［条件］を設定する。そしてその条件をクリアーしたときにのみ、イベントが実行されるようにする。設定できる条件には4種類あり、それぞれ性質が異なる。各種類の性質は以下のとおり。

アイテム

［伝説の剣］を持っていると、おじいさんの言葉が変化する……、というように、特別なアイテムが条件となるイベントを作るときに使う。作ったアイテムならなんでも設定できる。



普通の会話をイベントデータ1に作って、データ2に条件の必要なイベントを作る。

パーティー

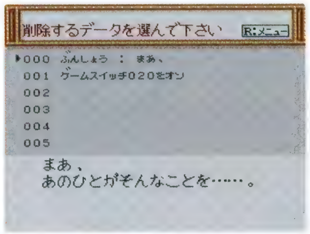
主人公ひとりのときはなんの変化もなかった町が、ある主人公キャラがパーティーに加わったときから状況が一変する。そんな演出をしたいときに、条件となる主人公キャラを設定する。

ゲーム序盤、主人公がひとりで訪れた町で女の子に話しかける。このときはそっけない。

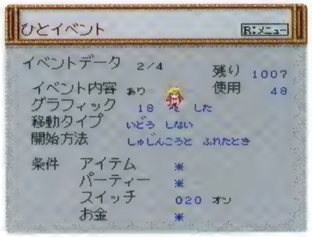
戦士を仲間にして、再び同じ子に話しかけると会話文が変わる、というイベントが作れる。

スイッチ

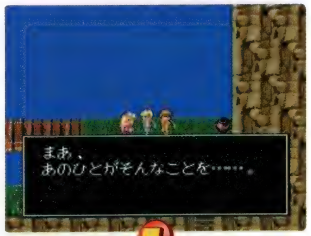
アイテムでもパーティーでもお金でもない条件を設定するときは、［スイッチ］を使う。たとえば、ある男性がある女性を想っていると話したとする。そこで女性の気持ちを聞き、ふたたび男性に話しかけるとセリフが変わる、というイベント。これは女性のイベントでスイッチがオンになり、［条件］が満たされたことで、男性のもうひとつのイベントが実行されたんだ。



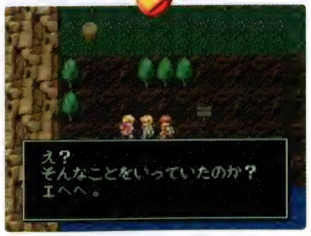
女性の［イベント内容］に、スイッチをオンする命令を設定しておくこと。これがイベント発生条件になる。



同じ番号のスイッチを男性のイベントの［条件］にする。これで女性と話すことで、イベントデータ2が実行される。



女性と話す。これでもう、スイッチの1番がオンになったんだ。あとは、もう一度男性に会いに行くだけ。



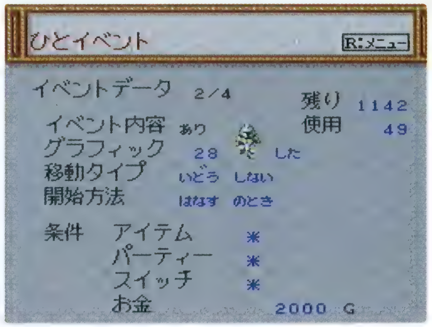
男性のイベントが変化していれば、テストプレーは成功だ。次はもっと複雑なイベントに挑戦してみよう。

お金

「ここを通るには2000G必要だ」なんていうイベントを作るときに使う。2000Gをもっていないときのイベントをデータ1に、2000G以上もっているときのイベントをデータ2に作るんだ。

お金がたりないときはイベントデータ1が実行される。

2000G以上もっているときは、新たな展開が……。



上のように条件の［お金］のところに"2000"と設定すれば、設定は完了。あとはイベントの内容を作るだけだ。

こんなときにスイッチは役立つ

外出禁止

王様に話しかけないと、外に出られないイベントとか……。

宝物入手

宝箱を開けるイベントには、スイッチを使ったほうがベター。

特定の人との会話

重要人物と話すには、ある条件を満たさなければいけない。

オートイベント

イベントが自動的に実行される演出もできるぞ。

イベントのグラフィックが変わる

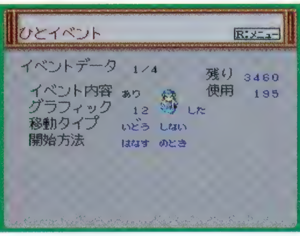
イベントデータ1に41番のグラフィックを設定したので、最初は王様の外見だけど……。

スイッチがオンになるとモンスターの外見に変わるのだ。敵が変身するイベントに使ってみよう。

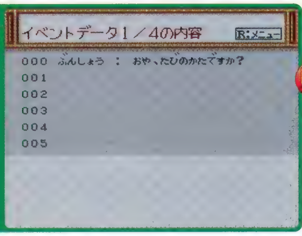
イベントデータの優先順位

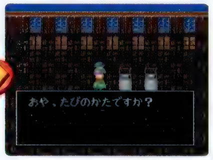
ひとつのイベントには、１から４までの４つのイベントデータが用意されている。２パターンの内容があるイベントならば、データ１とデータ２のふたつを使えばいいけれど、４パターンあるイベントならば、すべてのイベントデータ使うことになる。では、４つのイベントデータをすべて使った場合、どのイベントデータから実行していくんだろう？　その優先順位を理解するには、下の写真のとおりのイベントを作ってみてほしい。

イベントデータ１　条件なし



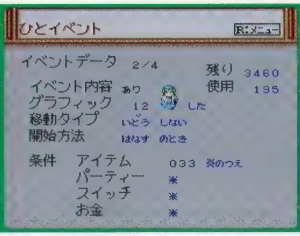
イベントの内容



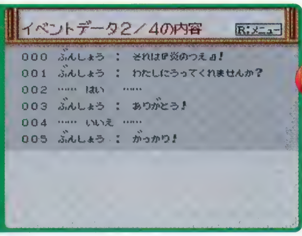


なにも条件が満たされていないときに実行されるイベントを作っておく。

イベントデータ２　特定のアイテムが条件

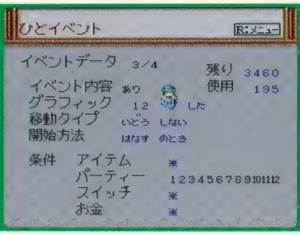


イベントの内容

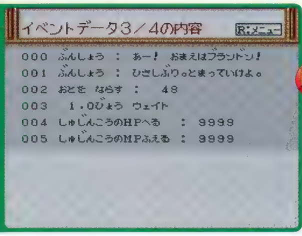


設定したアイテムを入手している場合のみ、このイベントが実行される。

イベントデータ３　特定の仲間が条件

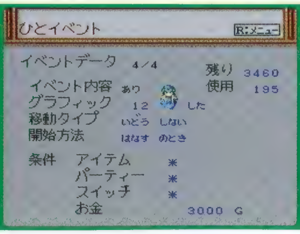


イベントの内容

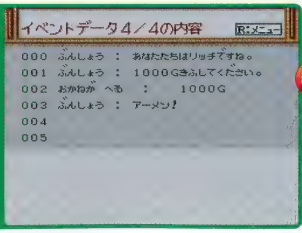


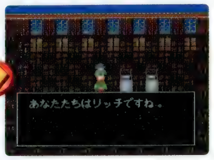
特定の主人公キャラがいるときにだけ実行されるイベントを作る。

イベントデータ４　一定の所持金が条件



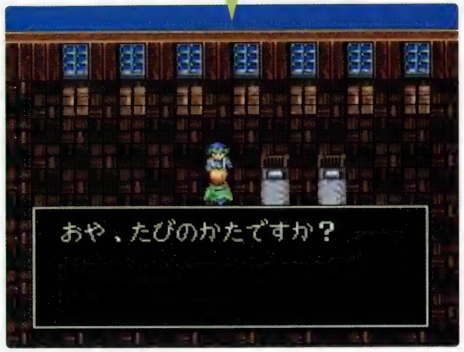
イベントの内容





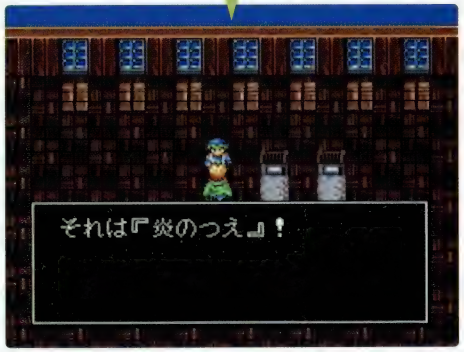
設定した金額以上の所持金をパーティーがもっていると発生するイベント。

条件をなにも満たしていないとき



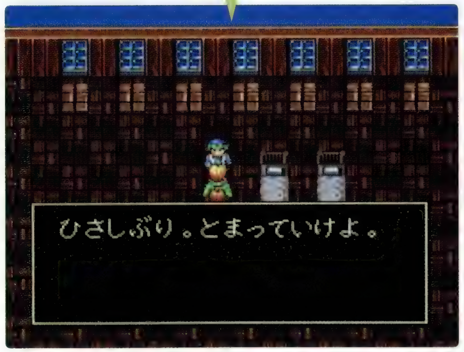
66ページのイベントを作りテストプレーをした場合、［条件］をなにも満たしていないとイベントデータ１が実行される。

アイテムだけをもっているとき



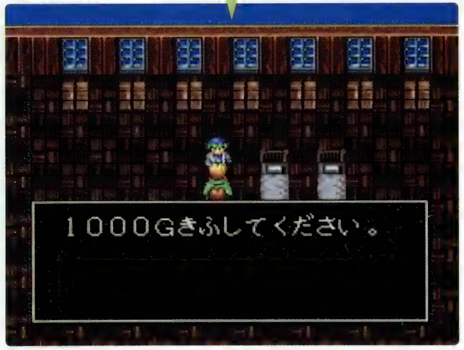
イベントデータ２で条件設定したアイテムをもっていると、イベントデータ２に設定した内容が実行される。

アイテムをもち、特定の主人公がいるとき



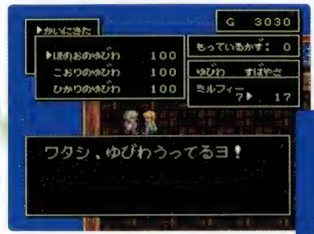
イベントデータ２と３の条件を同時にみたしている場合は、イベントデータ３に設定した内容だけが実行される。

すべての条件がそろっているとき



この場合はイベントデータ４が実行される。複数の条件がそろったときは、一番数の大きいデータが実行されるんだ。

こんなときに役立つ



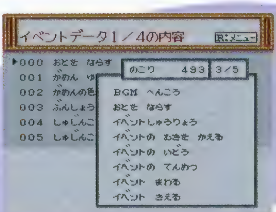
ある商人が指輪を売っている。この商人のイベントデータ１の［内容］には、［おみせ］の実行命令が設定してあるんだ。

しかしデータ２では、その指輪が［条件］になっていた。指輪を買ってから話しかけると、今度はその指輪を売ってくれとせがまれる……。

イベントの優先順位がわからなくなったら、もう一度63ページのイラストを見ながら、イベントのしくみを考えてみよう。

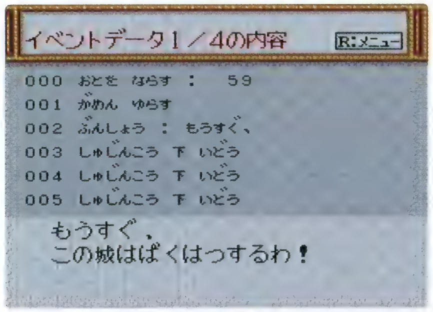
② 実行命令を組み合わせてイベント内容を作る

イベントの内容は［実行命令］と呼ばれる、あらかじめ用意された命令を組み合わせて作っていくんだ。作りたいイベントに合わせて、その実行命令を組み合わせていこう。

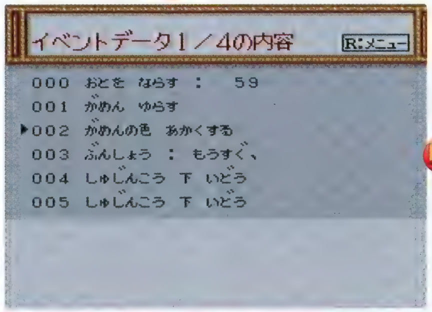


実行命令は全部で５ページ分、40種類も用意されている。

5ページまであるよ



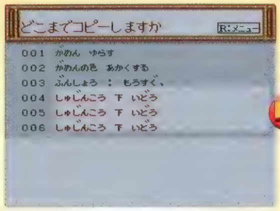
実行命令をどんどん設定していくことで、イベントができあがっていくぞ。作るイベントによって、設定する実行命令は変わる。



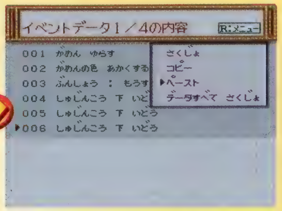
実行命令は、途中で追加や削除ができる。あとでいくらでも手を加えられるんだから、どんどん命令を設定していこう。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

実行命令の表を表示していない状態でRボタンを押すと、コピーや削除ができるようになる。いくつも同じ実行命令がくりかえされるときは、［コピー］で複写したい実行命令を選び、［ペースト］でコピーする。必要のない実行命令は削除で消していこう。



命令をコピーしたい範囲のはじまりとおわりを選択する。



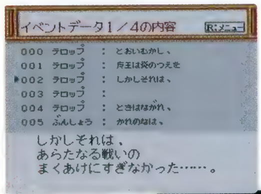
あとは［ペースト］を選んで、コピーしたデータをはりつけよう。

特殊な実行命令をピックアップ

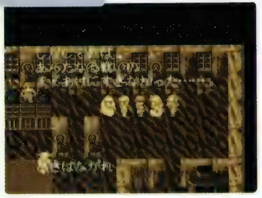
ここでは、使い方がよくわからないと思われる、４つの実行命令について紹介していくぞ。バッチリ理解して、イベント作りに活用しよう。

テロップ

スタート時に、その世界のことや主人公の使命などを、文章を使って説明するもの。作った文章は、画面の下から上へとゆっくりと流れていくぞ。画面を暗くするなどして演出すれば、グッとその世界に引きこまれることだろう。



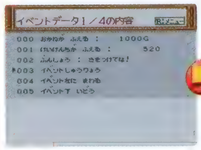
テロップで書ける文章は４行まで。たりないときは、命令をいくつも使って作っていく。オープニングやエンディングで使ってみよう。

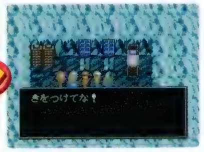


これはできあがったテロップをテストしているところ。途中で空白を表示したいときは、入力する文章にスーペースを設定しておこう。

イベントしゅうりょう

おもにテストプレーに使用する実行命令。これよりも下に設置された実行命令は実行されない。だから、なん番の実行命令までが正常に動いているかを確認することができるんだ。テストプレーが終わったら、忘れずに削除しておこう。



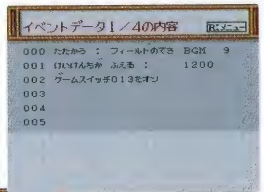


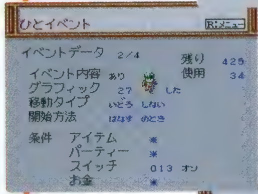
実行命令のあいだに［イベントしゅうりょう］を設定する。あとはテストプレーで確認するだけだ。

ゲームスイッチオンとオフ

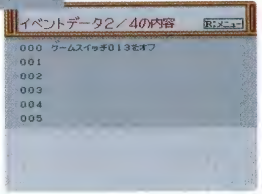
スイッチを条件としたイベントを発生させるために、この［ゲームスイッチオン］を使用する。この命令を選んだあと、オンにしたいスイッチの番号を入力しよう。たとえば"001"と設定したイベントを実行させた後ならば、ゲームスイッチの001を［条件］としたイベントを実行できるようになるんだ。［オフ］は、オンにしたスイッチを切る役目をもっているぞ。

ある女の子のイベント内容だ。そこへスイッチオンの実行命令を設置してみよう。使っていない番号ならば、何番でもかまわない。





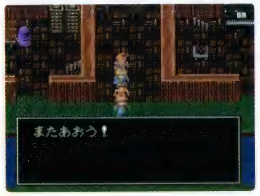
その番号に対応したイベントを作ろう。これは戦士のイベントで、女の子と話すことでこのページのイベント内容が実行される。



同じ番号をオフにするイベントを作っておくと、戦士ともう一度話しても同じことは聞けない……というイベントを作ることができる。

イベントきえる

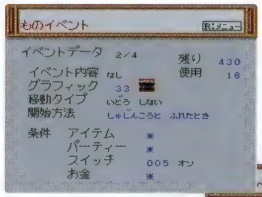
イベントを画面から消す。敵が姿を消す演出にはもってこいだ。しかし、ふたたび同じマップへもどると、またイベントが実行される。



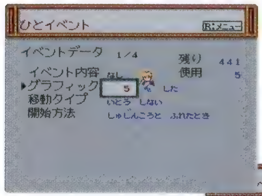
人が死んだり隠れたりするイベントに使えるぞ。グラフィックも消えるので、それ以後、話しかけたりすることが不可能になる。

③ 全162種類からグラフィックを選ぶ

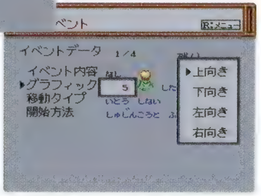
イベントのグラフィックは、ダンジョンマップのひとイベントで72種類、ものイベントで68種類。フィールドマップでは、ものイベントで22種類（ひとイベントはダンジョンマップと同じ）が用意されているぞ。



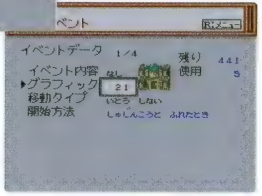
宝箱やとびらは、開閉のどちらの状態でも選べるぞ。ゲームスイッチなどの［条件］を設定して、グラフィックを使いわけるとかっこいい。



グラフィックにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと選ぶことができる。十字ボタンの上下左右で選択しよう。ふたたびAボタンを押すと決定する。



ひとイベントのみ、上下左右の向きが設定できる。グラフィックを選んだら、向かせたい方向を設定しよう。［上向き］だとうしろを向く格好になるぞ。

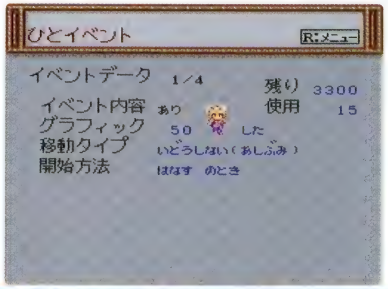


フィールドマップのものイベントで選ぶ城のグラフィックは、横に大きい。隣接させる場合はカーソルひとつ分、空きを作る必要があるぞ。

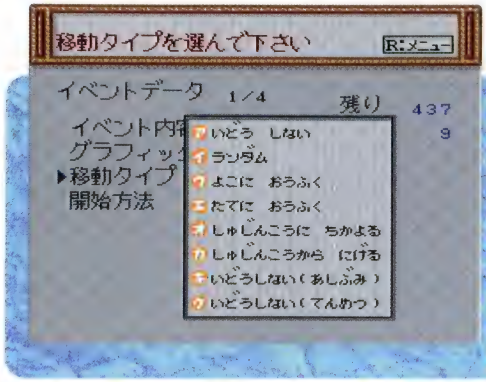
グラフィックの種類はデータ集を参考にしよう!

④ イベントの移動タイプを決める

実際にゲームをはじめたときに、そのイベントのグラフィックが、どのように動いているのかを設定する。ただしこれは、ひとイベントでしか設定することはできない。重要人物でなければ、町の人は［ランダム］と設定しよう。すると、その町に活気が出てくるぞ。



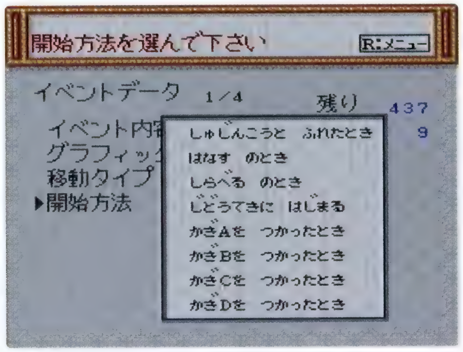
移動をさせたくなくても、その場で足踏みぐらいはさせよう。まるで生きてるみたいに見えるぞ。



- ア その場から1歩も動かしたくないときに使おう
- イ 自由気ままに動く。どこへ歩いて行くかは不明
- ウ 左右に往復する。決してたてには移動しない
- エ 上下に往復する。左右に歩くことはない
- オ 徐々に主人公のいる方向へと歩み寄ってくる
- カ 主人公のいない方向へと進んでいく
- キ 移動はしないが、その場で足踏みをする
- ク 移動はせず、その場でチカチカと点滅している

⑤ イベントの開始方法を設定する

主人公がどのような行動をとると、そのイベントが実行されるのかという［開始方法］を決めよう。その種類は大きくわけて5種類あり、それぞれイベントの特徴によって使いわけていくことになるんだ。



ア しゅじんこうとふれたとき

主人公がただ触れるだけで、イベントが実行されることになる開始方法。たとえば、壁にある像に触れてしまうと敵との戦闘になってしまったり、秘密の通路を見つけたり、などといったイベントに使えるね。

せまい部屋に敵のグラフィックのイベントをランダムで動かしておき、そのグラフィックに触れると戦闘になってしまう、というイベント。

イ はなすとき

主人公が話しかけることによってはじまるイベントに使う。これは町の人や重要人物などのイベントで、一番よく使うことになる開始方法だ。ものイベントにも設定することができるぞ。

主人公が話しかけることで、答えてくれる宝箱のイベントもおもしろいかも。でも、ものイベントで使うことはあまりないと思うよ。

ウ しらべるのとき

［しらべる］のコマンドを使うことで、発生するイベントに使用。井戸やとびらなどに設定することになる。あやしい場所を作っておいて、プレーヤーに調べさせよう。

特にものイベントで使うことになる。いろんな場所を調べることで事件が解決していくという、アドベンチャーゲーム的なRPGも作ることができるね。

エ じどうてきにはじまる

主人公がなにもしなくても、どんどんイベントが実行されていく演出をしたいときに使う。たとえば、部屋に入った瞬間に「ちょっと待て！」といって人が近よってくるイベントなどに使えるぞ。ただし、この開始方法を使うイベントは、イベントの作り方を理解するまでが大変。ここからの［じどうてきにはじまる］の解説をよく読んで理解してほしい。

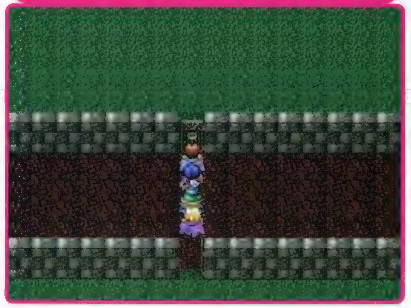
突然はじまるイベント

マップが切りかわった瞬間に事態が一変したり、人が近よってくるときに。

オートイベント

プレーヤーがなにもしなくても、ボタンを押しているだけで話が進むイベントに。

トビラなどのイベント



とびらの開閉や、宝箱のフタの開閉などでも使うことになるぞ。

自動的にはじまるイベントは、ほうっておくと止らない！

［じどうてきにはじまる］と設定したイベントは、ほうっておくとずっと同じ内容をくりかえし続ける。これは初心者がよくやる失敗だ。この状態を回避する方法は、右ページで紹介しているよ。

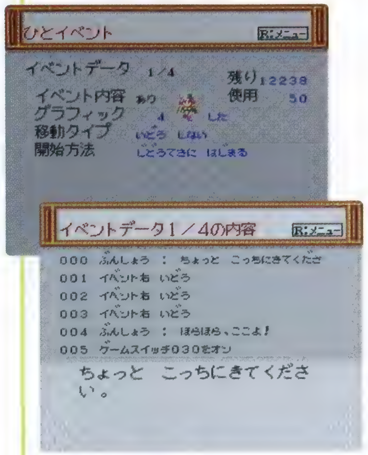
右へ１歩だけ移動する命令を組み込んだはずなのに、２、３歩進みはじめたぞ。

ついに端まで行ってしまった。自動的にイベントがくりかえされているんだ。

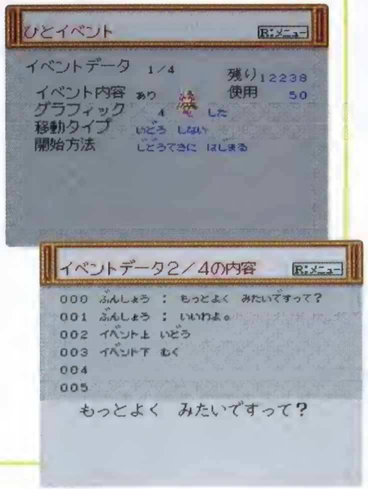
人物が見えなくなっても実行され続けている。もうリセットするしかない。

スイッチで自動を解除

［じどうてきにはじまる］イベントを止める手段として、もっともオーソドックスなのがスイッチを使うこと。そのためには、［イベントの内容］の一番最後に［ゲームスイッチオン］の命令を設定し、次のイベントデータの［開始条件］をそのゲームスイッチに設定すればいい。まずは自動的にはじまるイベントを止める方法を紹介するので、よく読んでポイントを押さえよう。



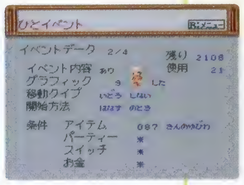
部屋に入ると、突然「こっちにきて」と言って移動するイベント。写真で紹介している内容を、イベントデータ１に設定する。そのまま入力してみよう。



イベントデータ１を入力したら、十字ボタンの右を押してイベントデータ２を表示する。あとはテストプレーをおこなって、イベントがくりかえさないことを確かめてみよう。

アイテム入手で止める

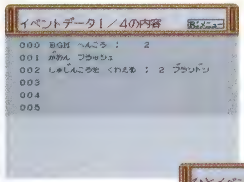
スイッチと同じように、条件の［アイテム］でも自動イベントを止められる。"ゲームスイッチ"が"アイテム"に変わっただけで、しくみは同じだ。



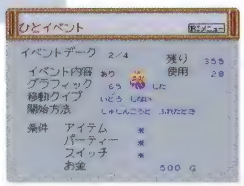
しくみはスイッチを使ったときとほとんど変わらない。ただ、開始条件が"アイテム"になっただけだ。

パーティーやお金で解除する

これもスイッチと同じようなもの。［イベント内容］の最後で、主人公キャラを加えたり、条件よりも多いお金を入手させればオーケーだ。



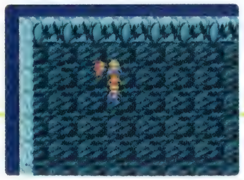
これは、イベントデータ１の内容。イベントデータ２の［条件］は主人公キャラに設定しておく。



イベントデータ２の条件に設定した金額よりも多いお金を入手させることでイベントのくりかえしを回避。

［イベントきえる］で止める

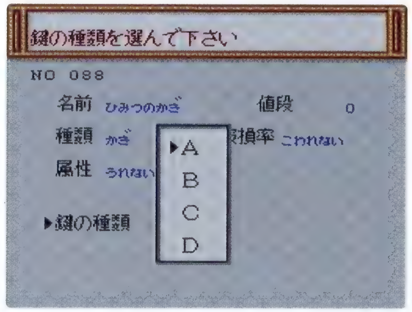
［イベントきえる］を使ってもくりかえしは回避できる。ただし、同じマップにもどると、また同じイベントを実行してしまうので注意。



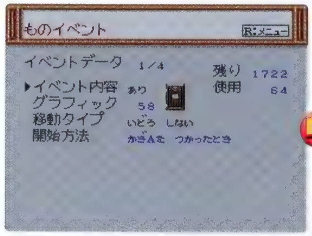
［イベントきえる］が実行されると、イベント自体が消えてなくなってしまう。

オ カ キ ク かぎA～Dを使ったとき

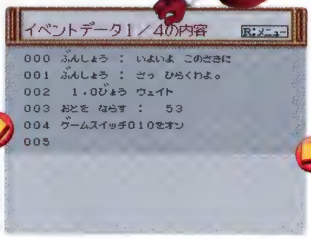
アイテムで作った［かぎ］を使うことではじまるイベントを作るときに設定する。ふつうはとびらのイベントで使うことが多いだろう。たとえば［ドラゴンのかぎ］というアイテムを作り、［かぎA］と設定する。次にその［ドラゴンのかぎ］でしか開かないとびらを作る。そのイベントの開始方法は、［かぎAをつかったとき］に設定するんだ。



アイテムの編集で、かぎは作っておく。そのときにA～Dを選択することに。

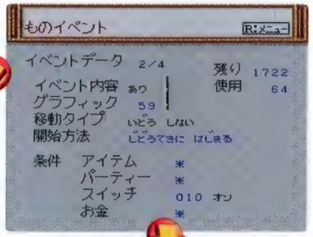


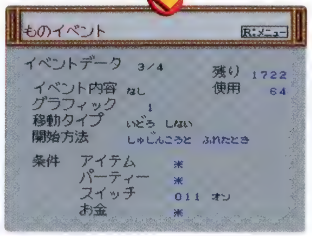
まずは、ものイベントでとびらを作り、開始方法を［かぎA］に設定する。



つぎにそのページのイベント内容を作成する。スイッチで自動的に開くように。

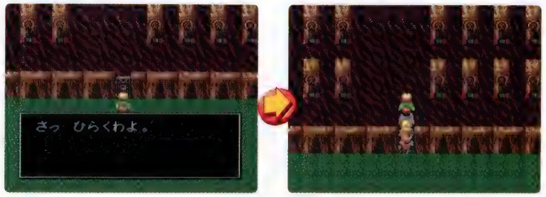
データ2の条件にスイッチを設定。イベント内容はスイッチ11をオンに。





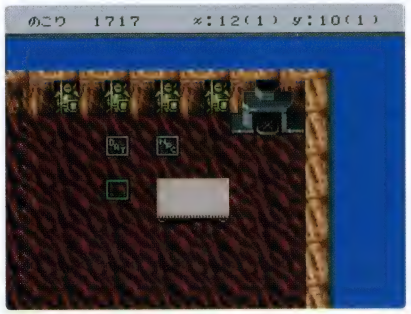
自動的に実行されるので、イベントデータ3を作り、くりかえさないようにする。

こんなイベントになる！

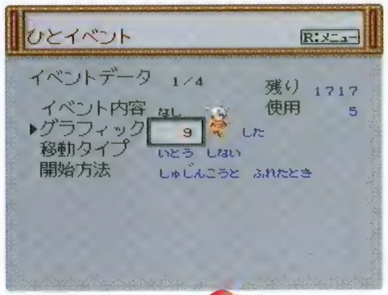


6 7 使用した容量と残りの容量を確認する

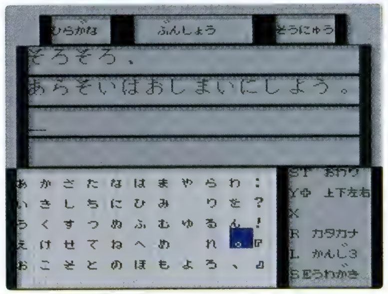
イベントデータの右上に表示された［残り］と［使用］。これは、あとどれだけのイベントが作れるのか、またそのイベントでどれだけの容量を使ったのかを確認できるもの。ひとつのイベントに設定できる容量は最大で［12288］だ。文章を1文字書くだけでも消費していくぞ。残り容量を考えながら、イベントを作っていこう。



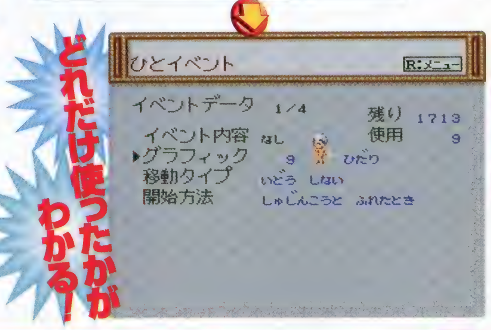
イベントを設置するだけでも、容量は［5］も減ってしまうので注意。



実行命令によって、消費する容量は異なる。各実行命令の消費量については131ページを参考にしよう。

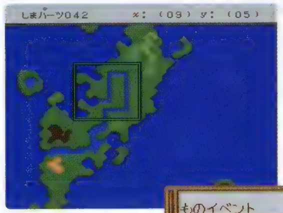


［ぶんしょうをかく］を選ぶだけで［3］消費する。そして1文字入力するごとに［1］ずつ減っていくぞ。

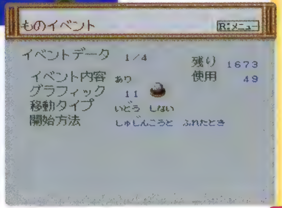


イベントの作成以外では減らない

表示される容量は、あくまでもイベント作成用の数字。だからマップの設置やアイテム、敵キャラの編集などでは、その容量は減ることはない。安心してイベント作りにはげもう。



マップとイベントの消費容量は別だから、容量を全部使いきるぐらいの意気込みでゲームを作成しよう。



ひとつのイベントで使える容量は最大で［12288］。残りの容量を意識しながら、作業を進めよう。

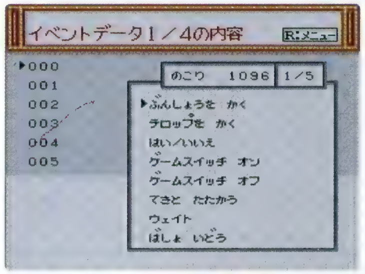
作りかたを理解したら簡単なイベントから作ってみよう

イベントの作りかたがだいたいわかってきたら、次はさっそく実行にうつしてみよう。ここからは、ひとつの実行命令を例にあげながら、バッチリ理解できるように説明していくぞ。まずは基本のイベントを作れるようになってから、複雑なイベントにいどもうね。

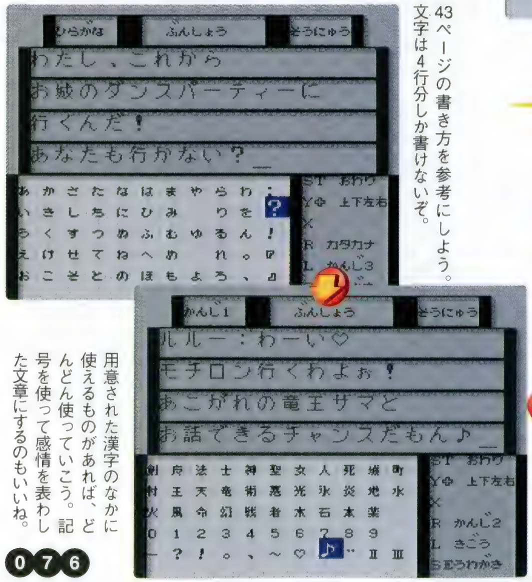
ここでは初心者むけのイベント作成方法を伝授していくぞ。

[ぶんしょうをかく]でセリフを書こう

町の人の話、主人公のセリフ、重要人物との会話、そしてメッセージなどは、すべて自分で1文字ずつ書いていくことは理解しているね。ここでは、町の人の会話のイベントを作ってみよう。[イベント内容] を作成する画面にしたら、実行命令の [ぶんしょうをかく] を選び、1文字ずつ入力していこう。



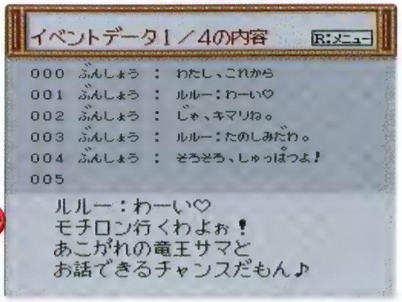
実行命令の表を出すところから。1ページ目の一番上にあるぞ。



43ページの書き方を参考にしよう。文字は4行分しか書けないぞ。

用意された漢字のなかに使えるものがあれば、どんどん使っていこう。記号を使って感情を表わした文章にするのもいいね。

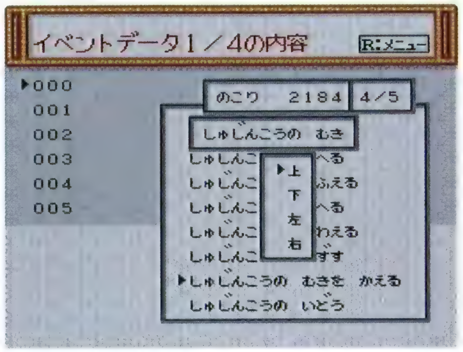
完成



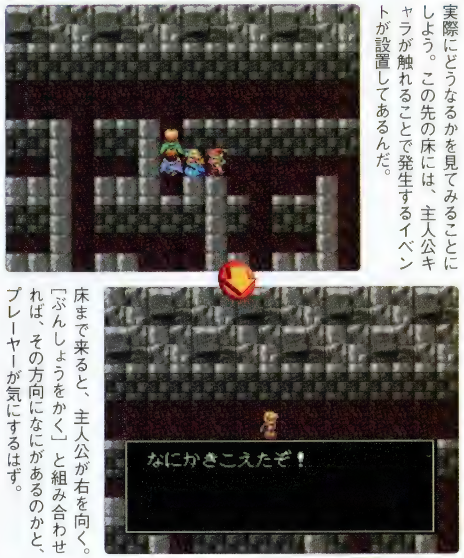
会話ならば、次の番号にも [ぶんしょうをかく] を設置。話す人が変わるたびに番号を変えていこう。

[しゅじんこうのむきをかえる]でふりむかせる

主人公をふりむかせたり、プレーヤーに気にしてほしい方向をアピールするために、主人公の向きをかえさせよう。やりかたは簡単。設定した場所に主人公が触れると、ある方向へ向くように設定するだけでいいんだ。向かせられるのは、上下（前後）左右の4方向。



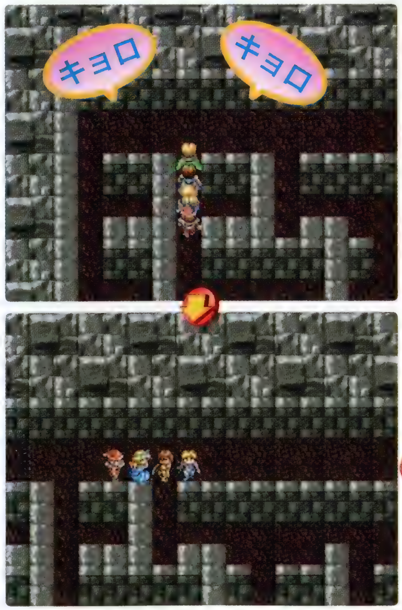
[しゅじんこうのむきをかえる] を選ぶと、どの方向へ向かせるかを選択することに。4つから1方向を決定しよう。



実際にどうなるかを見てみることにしよう。この先の床には、主人公キャラが触れることで発生するイベントが設置してあるんだ。

床まで来ると、主人公が右を向く。[ぶんしょうをかく] と組み合わせれば、その方向になにがあるのかと、プレーヤーが気にするはず。

演出に凝りたい人は頻繁に使うことになると思うわ。



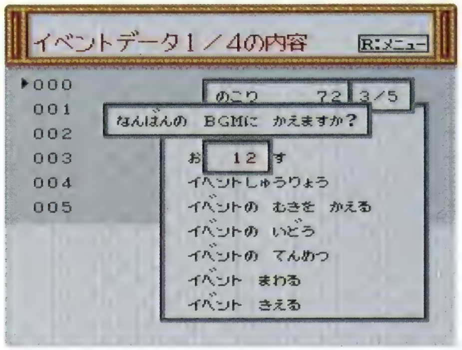
向きを変える命令をいくつも組み合わせ、キョロキョロさせることも可能。

シナリオ上、それ以上先へ進ませたくないときなどにも使えるね。

[BGMへんこう]で曲を変える

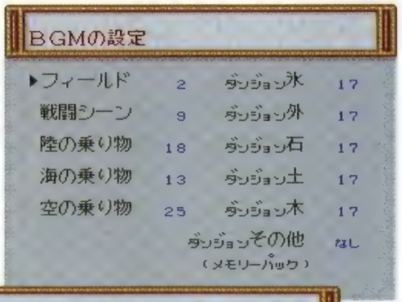
プレーヤーにその場の雰囲気を伝えてくれるBGMは、流れているだけでゲームをもり上げてくれる。だから、シーンを変えるごとにBGMもどんどん変えていこう。

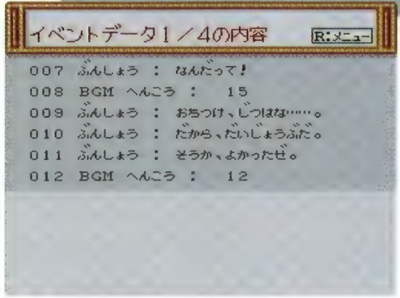
BGMって
その場の雰囲気を
ガラッと変えるよね。



変更するときは、曲を聞いてから決めることができる。30曲のなかから、これだと思ったものを選択しよう。

[BGMの設定]で各場所の曲は決まっている。

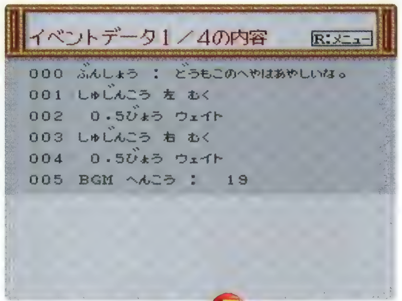




1度変えた曲は、そのイベントが終了しても元にはもどらない。再び曲を変える作業が必要となるんだ。

3つの実行命令でイベントを作る

ここまでの3つの実行命令を組み合わせてみよう。まずは、ある家で主人公が「この部屋は怪しいな」としゃべり、つぎに左右を向く。そして不安を感じさせる曲に変えるんだ。



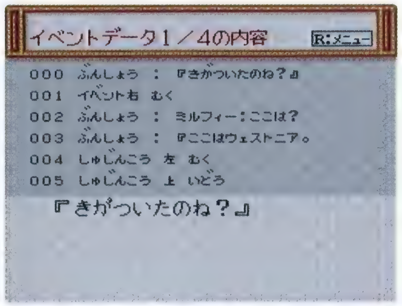
文章を書き、主人公の向きを左、右と設定し、BGMを変えるんだ。

なれたらほかの実行命令を組み込んで、いろんなイベントを演出しよう。

プロを目指すテクニック 2 TECHNIQUE

イベント作成になれるには主人公をしゃべらせる

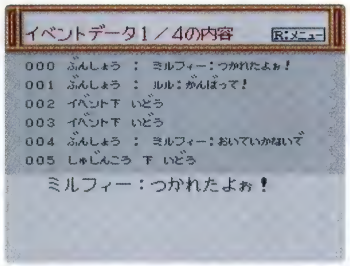
たいていのRPGでは、ほとんど主人公はしゃべらない。けれど『ツクール』では、主人公にしゃべらせたほうがいいぞ。なぜなら、主人公と相手のイベントを同時に実行する方法を、早く修得することができるからなんだ。



容量は使うし、文章を書くのも大変。だけどテクニックを早いうちに、ものにすることができるぞ。

会話を作ることになれよう

主人公と話す相手（イベント）の会話文をまず作ろう。それぞれの会話ごとに、[しゅじんこうのいどう]や[イベントのいどう]の命令を使って話し手の様子を演出すると、だれのセリフかわかりやすいぞ。



会話は重要人物だけでいい。セリフの頭に話し手の名前を入れるのも手。

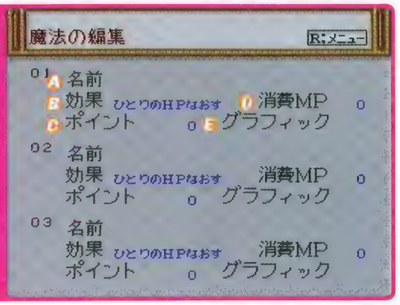
主人公のセリフも相手のセリフもひとつのデータに納めるんだ。

イベント内容にはふたり分の会話を入力。スイッチと自動的の開始方法に早くなれることができるぞ。

グラフィックと効果を決めて魔法を作り出そう

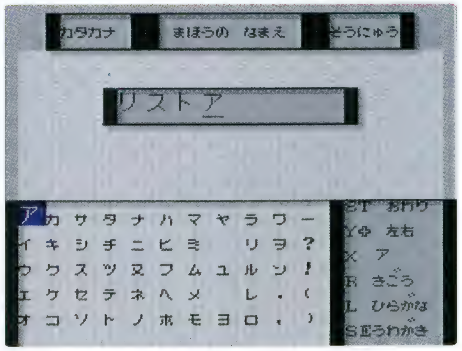
RPGには欠かせない魔法の存在。『RPGツクール２』では、魔法も自分で作ることができるんだ。効果は20種類用意されていて、それぞれに名前やポイント、グラフィックを設定していくだけでオーケー。ゲームをもりあげる脇役として、設定にこってみよう。

魔法の編集画面



A 名前をつける

主人公キャラに名前をつけたように、魔法にも名前をつけることができる。ゲームの雰囲気にあった名前をつけよう。魔法の効果が連想できる名前をつけるのも親切でいいね。

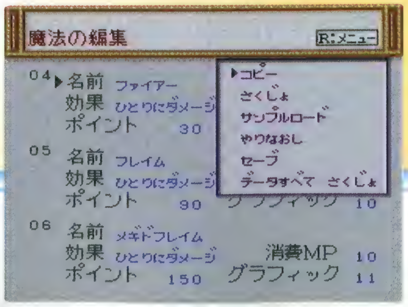


魔法の名前は最大で８文字まで入力できる。その８文字で、自分のRPGにぴったりの名前をつけていこう。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

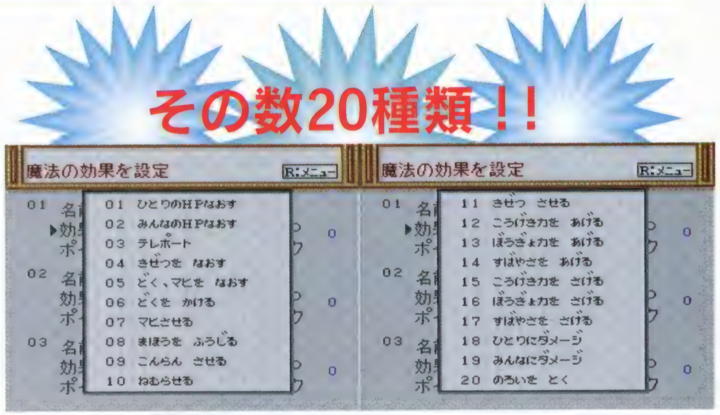
魔法の編集画面でRボタンを押すと、コピーと削除ができるようになる。似たような効果の魔法のときは、コピーを使って少し修正するだけでいいんだ。

コピーしたい魔法を選び、ペーストでどんどん複写すればいい。必要のない魔法は削除し、新しい魔法を作り出そう。



B 効果を決める

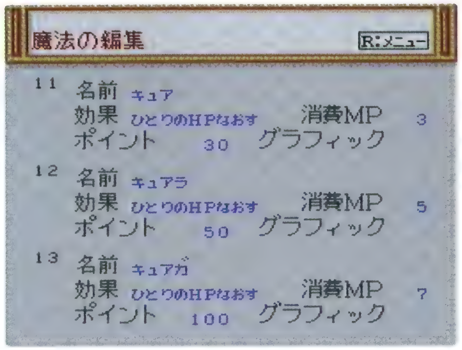
用意された効果には回復、攻撃、回復補助、攻撃補助などがある。作成画面で［効果］にカーソルを合わせてAボタンを押し、効果の一覧が表示されたら、必要なものを選び出そう。十字ボタンの上下か左右で、20種類の魔法効果を見ることができるぞ。



用意された20種類の魔法効果は、上の写真のとおり。どれも、RPGではおなじみの魔法効果ばかりだよね。このなかから、キミのゲームに必要な魔法を選んで作っていこう。

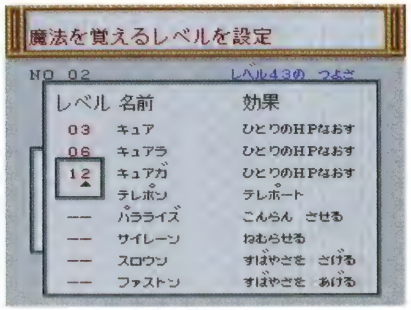
同じ効果の魔法を作る

作れる魔法は64個。まずは同じ効果の魔法を作り、効果ポイントを少しずつ変えていこう。そうすれば、レベルが上がるごとに徐々に強い魔法を覚えさせることもできるぞ。



［ひとりのHPをなおす］という効果は同じだけど、その回復ポイントが異なる。同じ効果でも変化をつけてみよう。

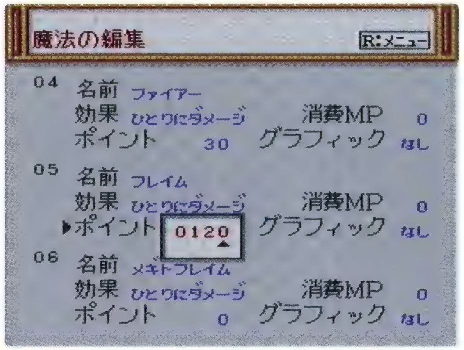
同じ効果の魔法でも名前やポイントを変えることで、少しちがった感じになるよね。



同じ効果でも、魔法を使う主人公キャラによって名前を変えるのもおもしろい。

C ポイントを決める

［ポイント］では、魔法が発揮する力を数字で設定していく。たとえば［ひとりのHPをなおす］なら、その魔法で回復する値を決めていくことになるんだ。

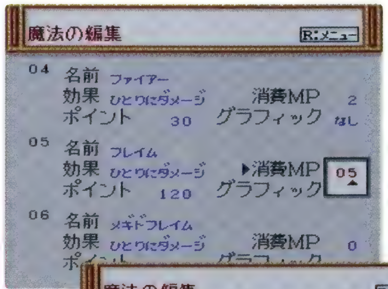


［ポイント］でAボタンを押して、白いワクを出す。そして十字ボタンの上下左右で数値を決定していくんだ。

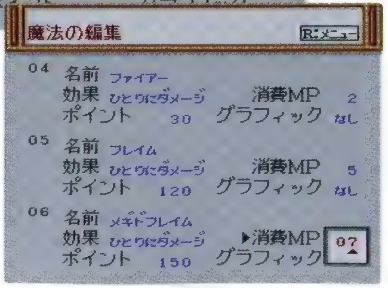
ダメージを与える魔法のポイントを高くしてしまうと、すぐに倒せてしまうのでつまらなくなる。

D 消費MPを設定する

魔法を使ったときに、どれくらいのMPを消費するのかを設定する。設定しなければ、いくらでも使える魔法が誕生するぞ。



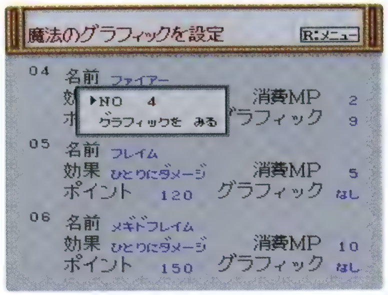
白いワクを表示してから設定する。十字ボタンの上下左右で最高99ポイントまで設定可能。



ポイントの高い魔法は、それなりに消費MPも高く設定するほうがバランスいいぞ。

E グラフィックを選ぶ

魔法を作ったら、グラフィックを設定しよう。ただし［HPをなおす］など、自分にかける魔法には設定できない。23種類のなかからイメージに合ったものを選ぼう。



［グラフィック］でAボタンを押し、白いワクを出す。そして十字ボタンの左右で番号を決めていこう。

グラフィックの種類はデータ集を参考にしよう!

グラフィックを見る

番号を決めるだけの作業では、実際にそのグラフィックがどんなものなのかわからない。そこで、白いワクを出したときに［グラフィックをみる］を選ぼう。戦闘画面になって、魔法のグラフィックが見れるようになる。

イメージどおりのグラフィックがあったら、［けってい］にカーソルを合わせて、Aボタンを押せば設定終了となる。

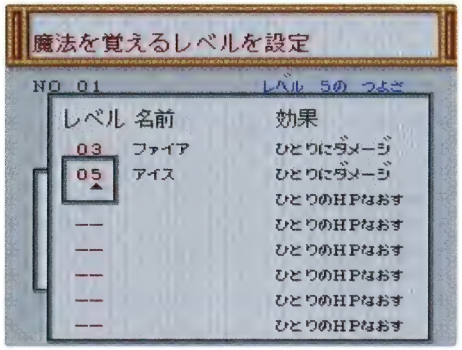
戦闘画面が表示されたら、番号を選んでAボタンを押そう。現われた敵に、魔法をかけることができるぞ。

敵キャラが2体いれば、2体とも魔法を浴びるぞ。番号を変えて、いろいろなグラフィックを見ていこう。

魔法を編集したあとに魔法レベルを設定しよう

主人公キャラの初期設定に、［魔法レベル］というものがある（44ページ参照）。作った魔法をここで設定しよう。魔法の強さなどを確かめて、その主人公キャラが覚えるレベルを決めるんだ。設定した魔法のみ覚えるぞ。

その主人公キャラに必要な魔法を設定していく。設定したレベルになると、その魔法を覚えるんだ。



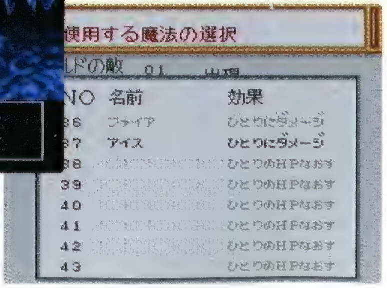
魔法の編集後、魔法レベルの設定をおこなう。名前と効果しか表示されないので、ポイントなどをよく覚えておくこと。

編集した魔法は敵も味方も使う

魔法の編集でポイントの高い、すなわち敵キャラを1発で倒せるほどの強力な魔法を作って、冒険をスムーズに進ませたいと思うことだろう。しかしここで作る魔法は敵キャラにも設定する。その点をよく考えて作ろうね。

主人公の強力な魔法がさく烈。敵は大ダメージだ。

しかし同じ魔法を敵の［戦闘の設定］で設定することができる。



同じ強力な魔法を敵キャラに設定すると、主人公は目もあてられない姿に……。

プロを目指す TECHNIQUE 4 テクニック

主人公と敵の使う魔法に特徴をつける

敵キャラが使う魔法を、主人公はいつまでたっても覚えることができない。そうした敵キャラしか使えない魔法を登場させるのもおもしろい。そうすることで敵キャラに特徴がつけられるからだ。たとえば、ある敵キャラしか使えない魔法を作れば、それだけで敵キャラに個性を出すことができるぞ。

魔法は最大で64種類作れる。同じ効果の魔法でも、主人公と敵キャラとで名前を変えてみるのもいい。

"敵しか使えない魔法"が使える仲間を登場させる

"敵しか使えない魔法"を作ったら、その魔法を使う謎の戦士なんていう主人公キャラも登場させてみよう。パーティーには加わわるが、敵か味方なのかは謎。その生い立ちも謎。アイデアに困ったときなどに採用してみよう。

ちょっとキザで、どこか暗いキャラクターが、そうした役にピッタリ。

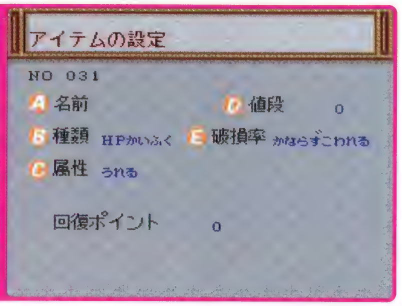
敵が聞いたこともない魔法を唱えてきた。主人公あやうし！

しかし今は、その魔法を使えるキャラクターが仲間にいる。

しかえしの意味を込めて敵に攻撃だ！　とても心強い味方だね。

種類や値段を決めてアイテムを作ろう

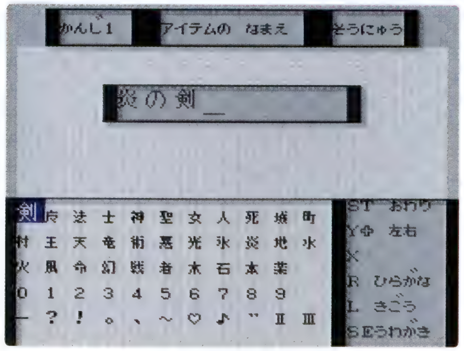
主人公キャラが装備する武器や鎧、薬草やかぎなどは、すべてアイテムとして作る。伝説の剣や世界に散らばった宝石などを作るときも、それらにひとつずつ名前、種類、値段、属性、装備できる人などを決めていくんだ。ここからはそのアイテムの作成について、くわしく解説していこう。ゲームの脇役だからといって手を抜かないようにね。



アイテムの設定画面

A 名前をつける

魔法と同じように、アイテムにも自由に名前をつけることができる。名前は最大8文字まで。従来のRPGにはなかった、独自のネーミングセンスで名前をつけていこう。

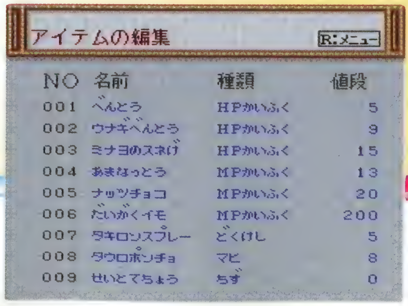


自由に名前を考えよう。でも、手にしたときにそれが武器なのか防具なのかと、一目でわかるほうが親切だね。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

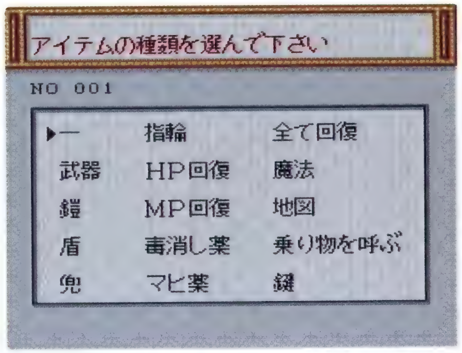
アイデアが浮かばないとかめんどうだという人は、Rボタンを押してサンプルをロードしてみよう。用意された30種類のアイテムが登場するぞ。

サンプルロードで用意されたデータを呼び出せる。[やりなおし]で、また元の画面にもどすこともできるぞ。

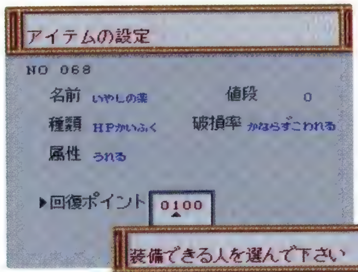


B 種類を決める

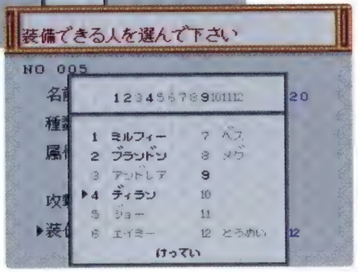
[種類]では、そのアイテムが武器なのかマヒ薬なのか、それともかぎなのか……といった設定をする。設定できる項目は、"特別な効果がない"という項目も含めて15種類。装備品ひとつとりあげても、武器、鎧、盾、兜、指輪と5種類もあり、細かく設定できるんだ。



白いワクを表示して種類を選択する。まずは種類を選んでから、名前や各種ポイントを設定するという順序がいいだろう。



武器を選択すると装備できる人なども決めることに。

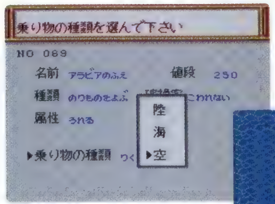


HP回復は、回復できるポイントも決める。

90ページで詳しく解説

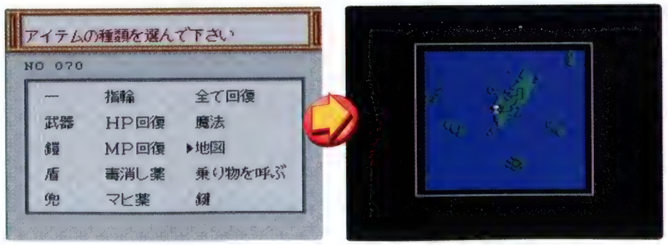
[地図]と[乗り物を呼ぶ]について

今回新しく登場した種類、それは[地図]と[乗り物を呼ぶ]だ。[地図]と設定したアイテムを使うと、その場で世界の全体図を見ることができる。[乗り物を呼ぶ]は、陸、海、空のどの乗り物を呼ぶのかまで設定できるぞ。もちろん、使うと乗り物がやってくる。



乗り物は陸、海、空の3タイプを選べる。名前はなんてつける？

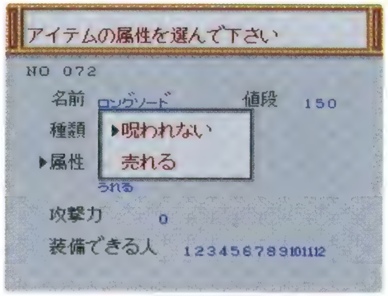
アイテムを使ったと同時に現われる乗り物。なかなか便利なアイテムだ。



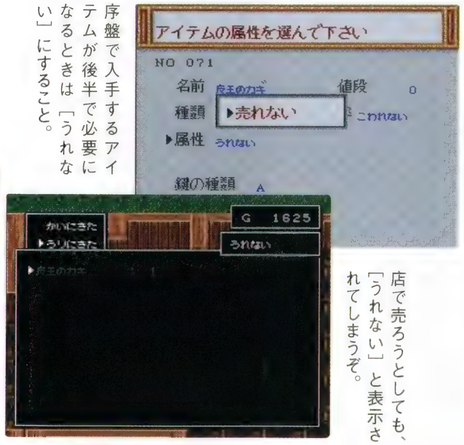
[地図]と設定したアイテムを使ってみよう。すると世界の全体と、現在位置を確認することができる。

C 属性を設定する

そのアイテムが売れるかどうかを決めるのが、[属性]だ。たとえば重要なアイテムだったり、冒険の後半にふたたび使うことになるアイテムならば、ずっと持っていなくてはいけない。そうしたアイテムは[売れない]と設定するんだ。また、種類を武器、鎧、盾、兜、指輪のどれかにすると、その装備品が呪われるかどうかを設定することができる。

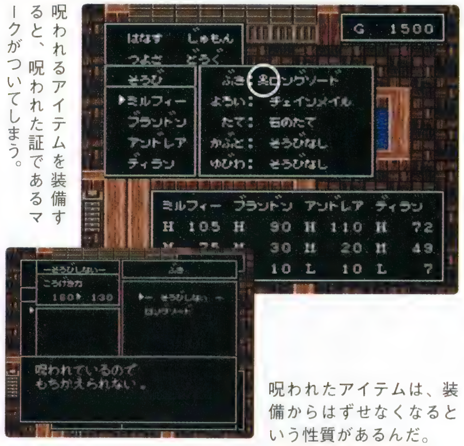


装備できる5品（武器、鎧、盾、兜、指輪）を種類として設定すると、呪われるアイテムも作れるようになる。



序盤で入手するアイテムが後半で必要になるときは[うれない]にすること。

店で売ろうとしても、[うれない]と表示されてしまうぞ。



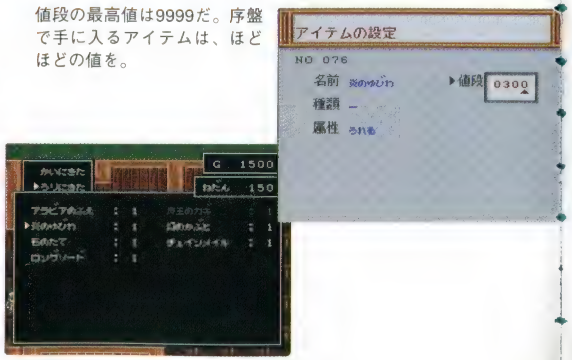
呪われるアイテムを装備すると、呪われた証であるマークがついてしまう。

呪われたアイテムは、装備からはずせなくなるという性質があるんだ。

D 値段を設定する

[値段]のところで白いワクを表示して、十字ボタンの上下左右でアイテムに値段をつける。ここで設定したものが、店で売られる値段と同じになるぞ。そのアイテムを[うれない]と設定した場合でも決められる。

値段の最高値は9999だ。序盤で手に入るアイテムは、ほどほどの値を。



アイテムを売る場合、ここで設定した値段の、半額で引きとってくれる。

E 破損率を設定する

そのアイテムが壊れるかどうか、また、壊れるならどれくらいの確率で壊れるのかを、[破損率]で設定する。この[破損率]という項目が表示されるのは、[種類]で[ー]と装備品以外のものを設定した場合のみ。1度使ったら壊れてしまうものは[かならずこわれる]を選び、なん度使っても壊れないものは[こわれない]を選ぶ。そして、2回に1度の確率で壊れるものは、50%と設定すればいいんだ。以下でその例をあげていくぞ。

かならずこわれる

[HP回復]で作る薬草のようなものは、このタイプ。1回使うと[どうぐ]から消滅。

こわれない

[地図]や[乗り物を呼ぶ]は、このタイプがオススメ。何度使ってもなくならない。

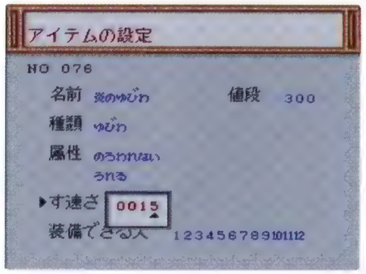
破損率＊%

1パーセント単位で設定できる。[魔法]と設定したアイテムには、けっこう使えるぞ。

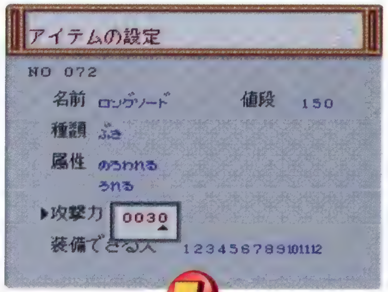
F 攻撃力や防御力を設定する

種類を［武器］に設定すると、アイテムの設定画面の下に［攻撃力］という項目が表示される。ここではその武器が発揮する力を、数字で設定していくことになるんだ。また、鎧なら防御力の設定、魔法にしたときは、どの魔法の効果を発揮するのかの設定をおこなう。右の表は、種類を決めたときに出る項目の一覧なので、参考にしよう。

種類	設定項目
武器	攻撃力
鎧	防御力
盾	防御力
兜	防御力
指輪	す速さ
HP回復	回復ポイント
MP回復	回復ポイント
魔法	魔法ナンバー
乗り物を呼ぶ	乗り物の種類
鍵	鍵の種類



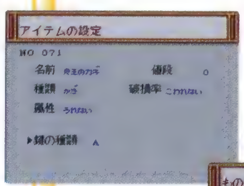
ここで、指輪を装備するとす速さが上がることがわかる。上昇するポイントを入力していこう。

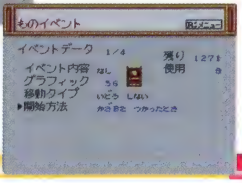


［武器］にすると、攻撃力を決めることになる（右）。その効果は、装備することによってあらわれるぞ（下）。

鍵の種類について

［鍵の種類］はA～Dの4タイプしか選べない。だからといって、かぎを4つしか作れないというわけでもない。ただしイベントの開始方法との関連があるので、初心者は4つ以内にしておくほうが無難だろう（くわしくは74ページを参照のこと）。

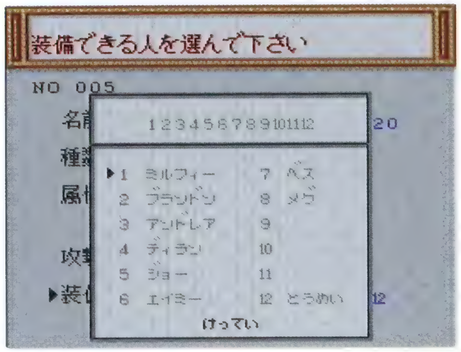


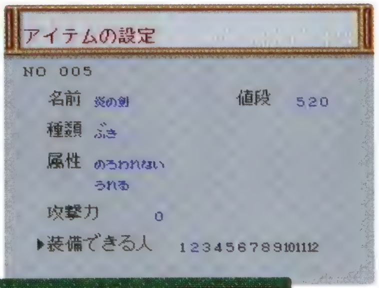


［A］と設定したかぎを使っても、開始方法を［かぎBをつかったとき］と設定したイベントを実行させることはできないぞ。

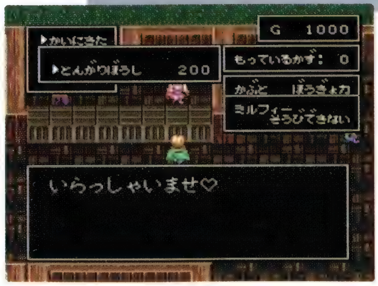
G 装備できる人を選ぶ

装備できる5品（武器、鎧、盾、兜、指輪）を種類として選ぶと、アイテムの設定画面の下に、［装備できる人］という項目が表示される。そこではその装備品を、誰が装備できるのかを決めるんだ。Aボタンを押すとワクが表示され、主人公として登録されたキャラクターの名前が出る（下の写真）。装備できない人をAボタンで消していこう。





装備できるキャラクターを区別し、そのアイテムの個性を出すように設定してみよう。



［装備できる人］を区別させるだけでも、そのアイテムに存在感が出てくるよ。

戦士が装備できる、強力な剣を入手（右）。けれどそれを魔法使いが装備できるのは、おかしいよね（下）。

魔法使いが剣を!?

グラフィックや戦闘方法を決めて敵キャラを作成する

RPGで忘れてはいけないのが敵キャラの存在。彼らがいなければ主人公は成長しないし、悪事を働いてくれなくては、冒険のおもしろみもなくなる。ここでは、主人公の行く手をはばむ敵キャラたちを作るぞ。ゲームをもり上げる、魅力的な敵キャラを作ろう。

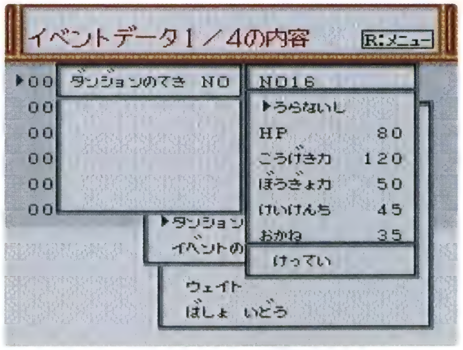
フィールドとダンジョンとイベントの敵キャラを作ろう

敵キャラはフィールドマップやダンジョンマップにランダムで出現したり、イベントで出現する。そうした場所に現われる敵キャラを1体ずつ作っていくんだ。

敵キャラの設定　R:メニュー

NO	名前	HP
フィールド 29	マーメイド	45
フィールド 30	ムカツクがき	10
フィールド 31	ドラゴンあにき	210
フィールド 32	はぐれけいじ	100
ダンジョン 01	ヘビ女	29
ダンジョン 02	ゾンビラー	30
ダンジョン 03	さまよい人	48
ダンジョン 04	ニンジャくん	28
ダンジョン 05	ミイラン	40

作れる数は、フィールド、ダンジョン、イベントで各32体。合計96体もの敵キャラを作れるんだ。



イベントで［てきとたたかう］の実行命令を設定するためには、先に敵キャラを作っておかなければならないぞ。

Rボタンで呼び出すメニューで できること

アイテムと同じように、ここでもサンプルをロードすることができる。しかも55体分が用意されているんだ。ロードしたら、あとは修正を加えていくだけなので楽かもしれない。めんどうくさがり屋の人には、もってこいのシステムだね。［やりなおし］でデータをもとにもどすこともできる。

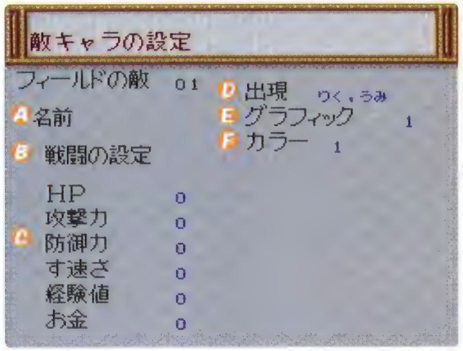
敵キャラの設定　R:メニュー

NO	名前	HP
フィールド 01	ドロドロ	12
フィールド 02	ケムールン	20
フィールド 03	ビービー	25
フィールド 04	カラスてんぐ	28
フィールド 05	うしあたま	36
フィールド 06	トラベラー	60
フィールド 07	ブタゴリラン	71
フィールド 08	ゴーレム	92
フィールド 09	タンタラス	23

はじめはサンプルに手を加えてみよう。

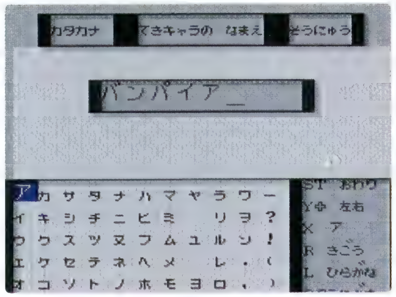
敵キャラの設定

まずは［敵キャラの設定］を選択し、［フィールド01］と書かれた画面にする。そこで番号を選んで右の写真のような画面をしよう（A～Fは以降のページの同番号に対応）。



A 名前をつける

主人公キャラに名前をつけたように、敵キャラにも名前を与えよう。名前は最大8文字まで。グラフィックに合った名前にしようね。



名前のつけかたは、もう、だいぶなれてきたころだね。センスを活かそう！

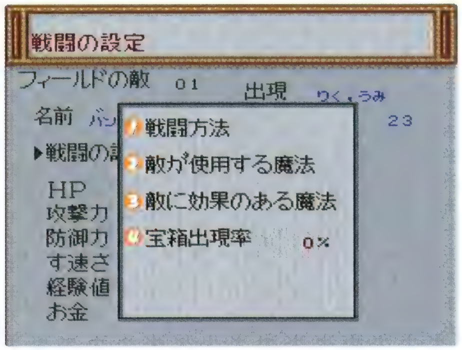
敵キャラの設定　R:メニュー

NO	名前	HP
フィールド 01	ドロドロ	12
フィールド 02	ケムールン	20
フィールド 03	ビービー	25
フィールド 04	カラスてんぐ	28
フィールド 05	うしあたま	36
フィールド 06	トラベラー	60
フィールド 07	ブタゴリラン	71
フィールド 08	ゴーレム	92
フィールド 09	タンタラス	23

戦闘画面では、ここでつけた名前が表示される。必ず目に止まるものなので、気の利いた名前をつけてあげようよ。

B 戦闘の設定をおこなう

防御をしたり、MPを奪ったり、魔法を唱えたり、逃げだしたりと敵キャラの攻撃方法には、いくつかのパターンがある。それを設定するのが［戦闘の設定］だ。ここでは右の写真に表示されたワク内にあるように、敵キャラのおもな攻撃方法を設定する［戦闘方法］、敵キャラがどんな魔法を使うのかを決める［敵が使用する魔法］、それに［敵に効果のある魔法］や［宝箱出現率］の項目について説明していこう。



1 戦闘方法

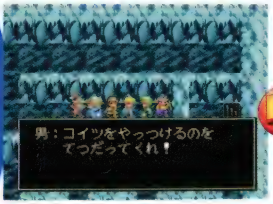
敵キャラの戦闘方法は、あらかじめ用意された14の項目から設定する。特に特徴ある攻撃をするのでないなら、［ふつうのこうげき］だけを設定しよう。攻撃方法を複数設定すると、それぞれをランダムに実行する。下では少し特殊な攻撃方法を紹介しよう。

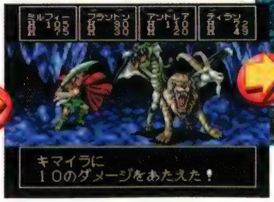
強敵に使用

いちどに2かいこうげき

連続攻撃で、かなりのダメージを受けることになる。ボスに適用。

みかたをこうげきする



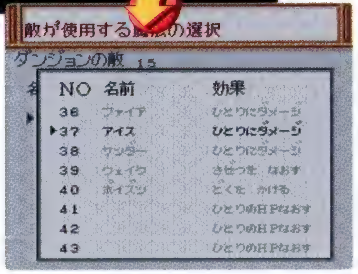


仲間に加わりたがっている敵キャラの演出には、けっこう使えるぞ。

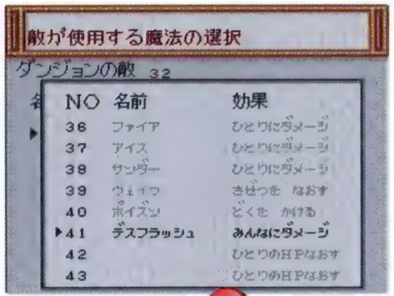
2 敵が使用する魔法

魔法を使ってくる敵キャラを作りたいときには、この項目を選ぼう。ただし、あらかじめ魔法の編集でいくつか作っていないと、選択することは不可能だぞ。設定する場合は、主人公キャラが覚える魔法やそのレベルなどをよく考えて、バランスのよい敵キャラを作り出そう。

魔法の編集で作った魔法は、主人公も敵も共通に選べる。主人公の覚える強力な魔法も……。



敵に設定することが可能。ここでの魔法の選択は、主人公キャラとのバランスが難しい。

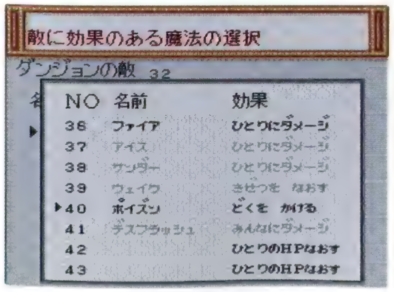


［敵しか使えない魔法］を、さっそくボス級の敵キャラに設定。

敵キャラが魔法を使ってくれれば、そのかけひきが戦闘をもり上げる。魔法の効果を覚えつつ、その対処法を考えるんだ。

3 敵に効果のある魔法

炎の魔法を使う敵キャラならば水の魔法に弱いなど、その敵キャラに効果のある魔法を設定できる。しかしこれも、敵キャラが使う魔法と同じく、あらかじめその魔法を作っておかなければ、設定することは不可能だぞ。

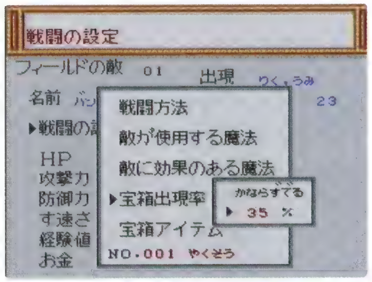


使用する魔法とは逆に、効果のない魔法を消していくんだ。

青っぽい、冷たそうな敵が出現。使ってくる魔法も、水の魔法ばかりだ（左）。そんな奴には、きっと炎の魔法が効くことだろう（下）。

4 宝箱出現率

敵キャラをたおすとアイテムが手に入ることがある。そのアイテムの出現率を［宝箱出現率］で決めるんだ。［かならずでる］か、［%］を選んで出現する確率を設定しよう。

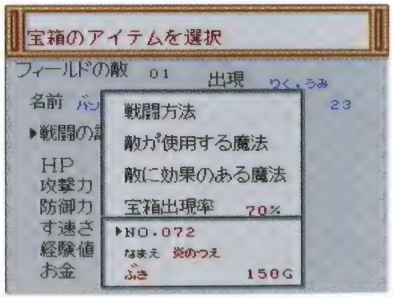


［かならずでる］ではアイテムを100パーセント落としていく。たまに落とすなら、その確率を設定する。

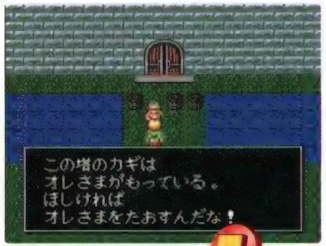
回復魔法を使う敵キャラなら［薬草］を落とす……のように宝箱のアイテムに特徴をつけることで敵キャラにも個性が。

宝箱アイテムの設定

出現率を［かならずでる］や、［＊%］と設定したときは、どんなアイテムが出現するのかも決めなければならない。もちろんアイテムは、［アイテムの作成］であらかじめ作っておかなければ決められないぞ。



［宝箱アイテム］という項目が出現。Aボタンを押し、中身を決めよう。

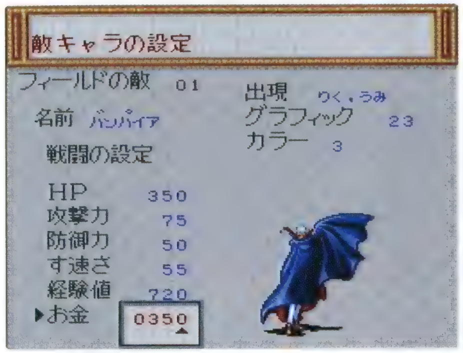


塔のとびらの前で主人公を待ち受けていた門番。この塔に入るための鍵を、コイツが持っているのだ。倒せば、［塔の鍵］が手に入る。

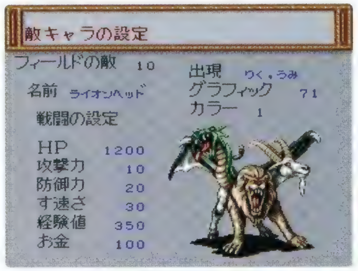
敵を倒し、手に入れた鍵で塔に入ることができた主人公。門番には［かならずでる］アイテムが設定されていた。

C パラメータや経験値、お金を設定する

主人公キャラと同じように、敵キャラにもHPや攻撃力を設定する。表示された6項目にカーソルを合わせ、数値を設定しよう。ここで特別なのは、敵キャラをたおすことで得られる［経験値］と、敵キャラが落としていく［お金］。よく考えて設定しよう。



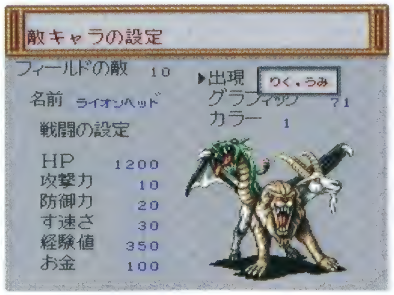
［経験値］は主人公の成長に大きく関わってくる。よく考えないとゲームバランスが悪くなるぞ。



HPを多めに設定しても、攻撃力や防御力のパラメータが低ければ弱い敵キャラになる。

D 出現場所でタイプを分ける

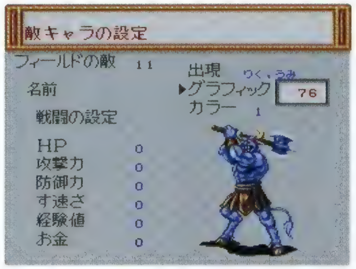
［敵キャラの設定］の画面の右上に、［出現］という項目がある。ここでは作った敵キャラが、どんな地形に出現するかを決めるんだ。［りく］や［うみ］と設定することで、その敵キャラの出現場所をひと目で確認できる。



設定しても敵キャラの性質は変わらない。あまり気にしなくてもいい。

E グラフィックを選ぶ

用意されている敵キャラのグラフィックは83種類。そのなかでボスキャラ用のグラフィックは16種類ある。十字ボタンの上下で1、左右で10ずつ、番号をとばして表示できるぞ。名前や戦闘の設定をする前に、まずはグラフィックから決めるのがおすすめ。



グラフィックの種類は、巻末に掲載されている、データ編を参考にしよう

グラフィックはあくまでも見かけ。こんな姿でも実は強いとか、ボスという設定でもおもしろい。

F カラーを変更する

敵キャラの色は、4パターンから選べるようになっている。これを活かさない手はない。同じ姿の敵キャラでも場所が変わることで、色ちがいの強い敵キャラとして登場させたり、色が変わることで攻撃方法や使う魔法を変えてみたり……と、使いかたは豊富だ。

「つち」のタイプで作ったマップに出現した敵。ガンガン押しで攻撃するタイプだったが、場所が変わると……。

「こおり」のタイプで作ったマップに出現。さっきと同じグラフィックだが、氷系の魔法を使ってくる。

プロを目指すTECHNIQUE 4 テクニック

色ちがいの敵キャラを作って演出にこってみよう

色ちがいの敵キャラが作れることで、さまざまなイベントを考えられる。たとえば、倒した敵キャラの兄弟が同じ姿の色違いで登場し、主人公にうらみを抱きながらなん度も戦いを挑んでくる、なんてイベントはどう？

弟のカタキをうちにやってきた、色ちがいの敵キャラ。

RPGでよく見かけるタイプ別のボスも作れる

グラフィックが同じでも、その攻撃方法を変えればまったく別の敵キャラとなる。そこを利用してボスを演出してみよう。それぞれカラーに合わせた魔法を使うようにするんだ。RPGではこういう設定をよく見かけるよね。

土のボス

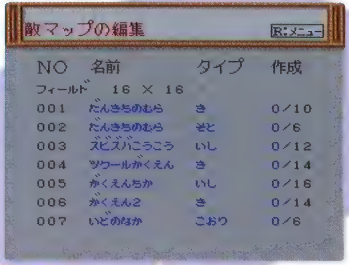
風のボス

水のボス

火のボス

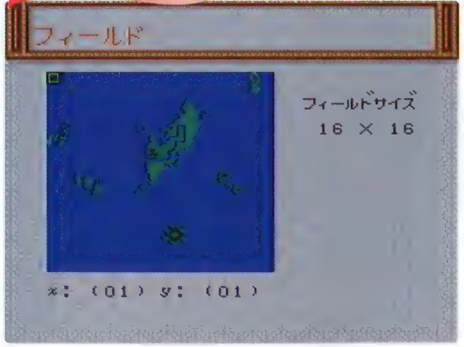
敵キャラの出現する場所や頻度を敵マップの編集で決定しよう

［敵キャラの設定］で作った敵キャラを、今度はマップに配置する作業をおこなう。フィールドマップ、ダンジョンマップともに設定するぞ。まずはどのマップに配置するのかを［マップの選択画面］で選び出そう。すると作ったマップが表示される。次にどうやって配置していくのか、その手順と各項目での作業を、ここから説明していこう。



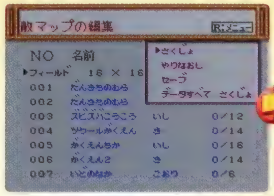
ダンジョン

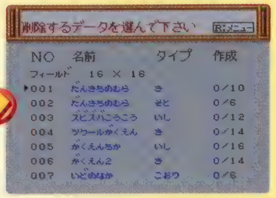
フィールド



Rボタンで呼び出すメニューで できること

マップを選ぶ画面でRボタンを押すと、メニューが呼び出せる。ここではセーブや削除がおこなえるぞ。もう1度配置しなおしたいマップは［さくじょ］を選び、データを消していこう。



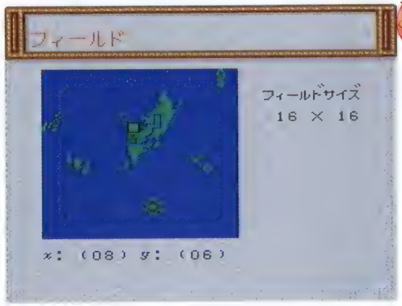


1ヵ所ずつ配置しなおすのがめんどうならば［さくじょ］を使おう。一度にデータを削除できて便利だ。

配置方法を覚えよう

マップを呼び出したら、配置をおこないたい場所にカーソルを移動させ、Aボタンを2回押す。すると作った敵キャラの一覧が現われるぞ。書かれた番号と、その番号に対応したグラフィックを参考に配置しよう。カーソルで番号を選び、配置したい敵キャラのところでAボタンを押す。番号が赤くなれば完了。

Aボタンを押し、左の表を出す。右下に現れるグラフィックを参考に、番号を決めよう。



全体マップを見ながら、配置したい場所へカーソルを移動させよう。

1ヵ所に何種類でも配置は可能。Aボタンを押して、番号を赤くした敵キャラが出現するぞ。

出現度について

配置する表を出しているときに、LボタンかRボタンを押すことで、［敵の出現度］を変えられる。出現度は9段階で設定できるぞ。Lボタンで出現度を低くし、Rボタンで高くするんだ。「ボスの城では敵キャラの出現率を高くしたい」、などというときに使おう。

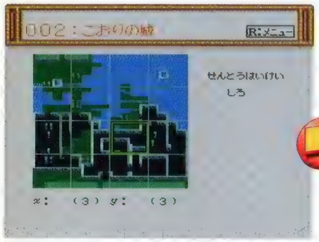
冒険のはじめは低く、後半のマップでは出現度を高くするのが理想的ね。

ふつうの町や城には敵キャラを出さないように設定したほうが無難だ。

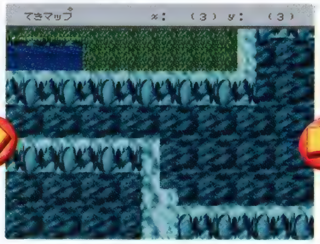
後半のマップだからといって、あまりに敵キャラが出現するのも考えもの。

ダンジョンマップに敵を配置してみよう

フィールドマップでもダンジョンマップでも、配置方法は同じ。ここでは例として、ダンジョンマップに敵キャラを配置していくぞ。どうくつやボスがひそむ城では、フィールドを歩いているときと同じように、敵キャラは出現するものだ。ダンジョン用に作った敵キャラを、マップに配置していこう。



まずは［氷の城］というマップを呼び出してみた。

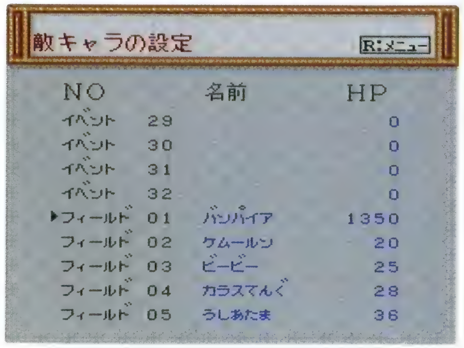


カーソルで選択した場所が表示される。となりの画面にも配置していこう。

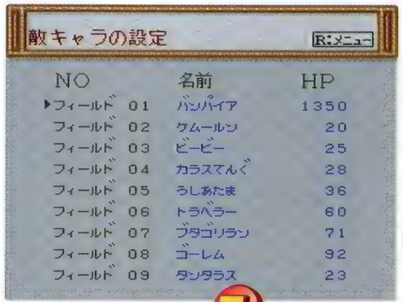
1階と5階では、出現する敵キャラや出現度も変える。ボスが近いことがわかるはずだ。

フィールドやイベントの内容

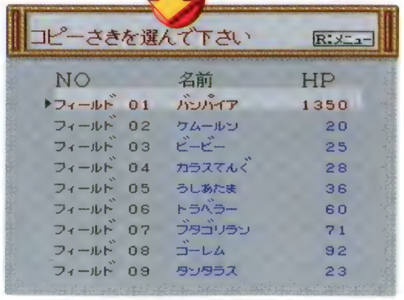
ダンジョンマップに敵キャラを配置しようとしたときに、敵キャラのデータが表示されない……、なんてことはなかったかな？　これは、［フィールド（イベント）の敵］という項目に、敵キャラを設定したのが原因。作る敵キャラの種類にも気をつけよう。



［敵キャラの設定］では、フィールド、ダンジョン、イベントの3タイプにわかれているので注意しよう。



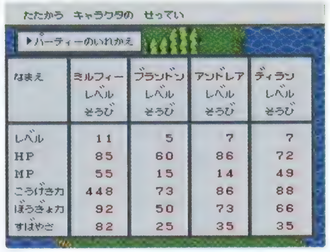
ダンジョンに配置する敵キャラを、［フィールドの敵］に作ったら……。



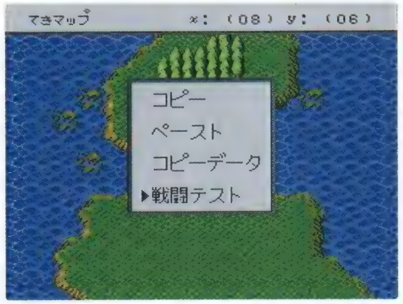
コピーを使って［ダンジョンの敵］に設定しよう。これで配置ができる。

戦闘テストがおこなえる

配置した敵キャラがどのくらい強いのかを、作った主人公キャラで確認することができる。出現する敵キャラの一覧を出す前に、マップが表示されているところでRボタンを押す。すると［戦闘テスト］という項目が表示される。これを選べばテスト開始だ。



敵キャラと戦う主人公キャラは4人まで選べる。必要な設定をしてからテストしよう。



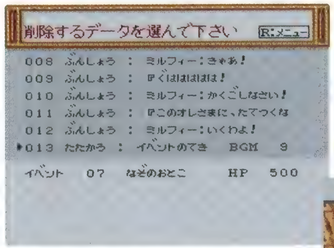
4つの項目が表示される。一番下の、［戦闘テスト］を選択しよう。

イベントをすべて作り、最後に戦闘テストをおこなったほうがバランスをとりやすい。

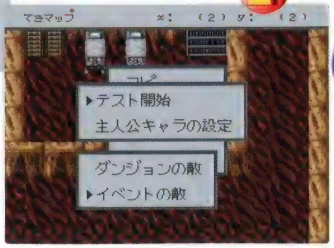
イベントの敵キャラとも戦える

戦闘テストでは、イベントの敵キャラとも戦うことができる。敵キャラの強さを知りたいのに、イベントを実行しても敵キャラと戦うまでが長い……、というときに使おう。

［イベントの敵］を選択し、敵キャラの強さを確認しよう。戦闘テストはいつでもやめられるぞ。



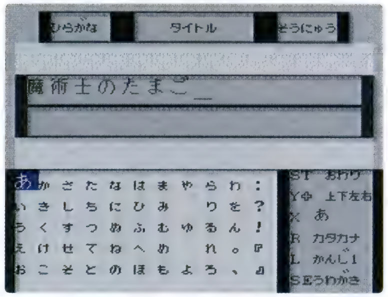
敵キャラと戦うまで、いちいちイベントを実行して確かめるのがめんどうなときは……。



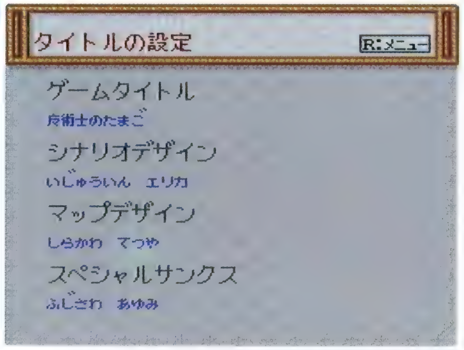
［敵マップの編集］で、戦闘テストを選択。するとテストできる敵キャラの種類が表示される。

制作者の名前やゲームタイトルを設定しよう

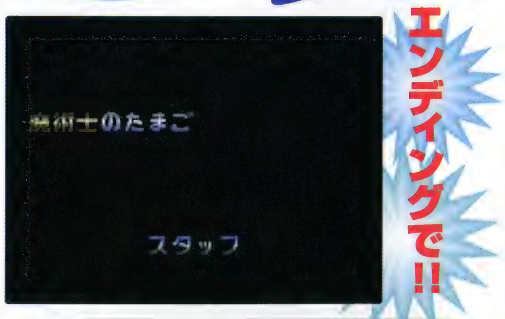
［タイトルの設定］では、作ったRPGにタイトルをつける。ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベット、記号、それらすべてを使って書くことができる。ほかにも、［シナリオデザイン］、［マップデザイン］、［スペシャルサンクス］の項目があって、自分や手伝ってくれた友だちの名前を入れられる。これらはエンディングで表示されるぞ。

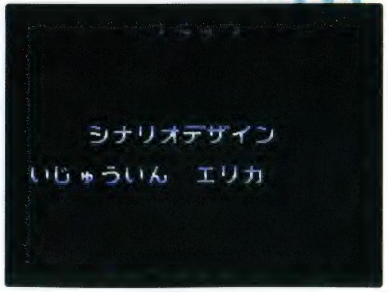


タイトルは28文字まで入力可能。シナリオデザインなどは14文字までだ。担当別に名前を入れていこう。



本格的なタイトル、おもしろいノリのタイトルなどなど、作ったRPGに合ったものを考えてつけようよ。



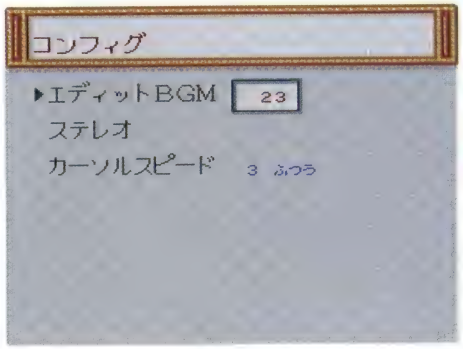


設定画面で表示された文字とはちがい、カッコイイ書体になってスタッフロールで表示されるぞ。

エディット中のBGMとカーソルスピードをコンフィグで設定

『RPGツクール２』で一番長いあいだ聞いているBGMは、やっぱりエディット中の曲だ。いつも同じ曲ではなく、たまには気分を変えて別の曲にしてみよう。用意された30曲から好みのBGMを選択し、エディットを快適にしよう。それとこの［コンフィグ］では、カーソルのスピードも５段階に調整可能だ。

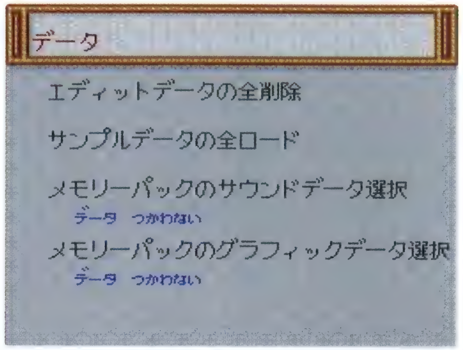
カーソルスピードははじめ［3］。自分に合った速さに調整しよう（上）。［5］に設定すると、目にも止らぬ速さだ（右）。



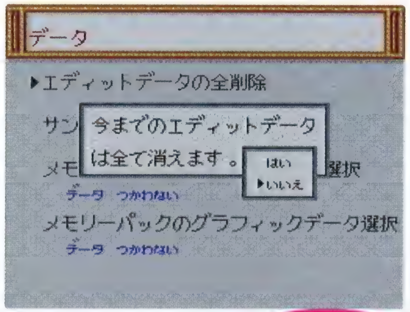
白いワクを出し、十字ボタンの上下左右で番号を選ぶ。BGMもいっしょに流れるので、いつでも気楽に変えられる。

エディットのデータをすべて削除したりサンプルのデータをすべてロードする

［データ］では、「ここまで作ったけど、もう1度はじめから作りなおしたい」というときに使おう。わざわざ各エディターで［削除］をおこなわなくても、今までのデータを一度に消すことができる。また、サンプルゲームのデータをアレンジしたいときなど、データをすべてロードすることもできるんだ。

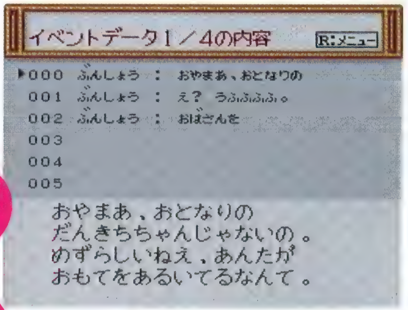


［データ］内にある項目は4つ。サテラビューをもっていないひとには、下のふたつは関係ないよ。

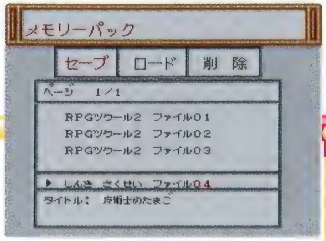


1度消してしまったら、2度とデータは復活しないので注意するべし。

気をつけて！［サンプルのロード］を選んでも自分の作ったデータはすべて消えちゃうよ。



サンプルゲームのデータを見て、イベントのしくみを学ぶのもいい。



エディットデータをすべて削除する前にセーブしよう。事故をふせげるぞ。

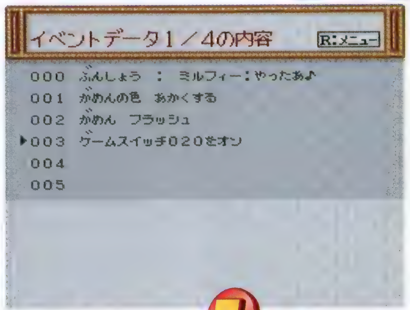
［メモリーパック］にはデータを8つまで

RPGツクール2は任天堂の『8Mメモリーパック』対応している。これをカセットにセットしてメインメニューの［メモリーパック］を選べば、作ったゲームデータを8つまでメモリーパックに保存できるぞ。また、セント・ギガ衛星放送で配信される予定の対応データをこのメモリーパックに保存すると、RPGツクール2で使えるようになるんだ。

イベントを作るたびにテストプレーをくりかえそう

テストプレーこそ『RPGツクール2』になれる手段なんだよ。

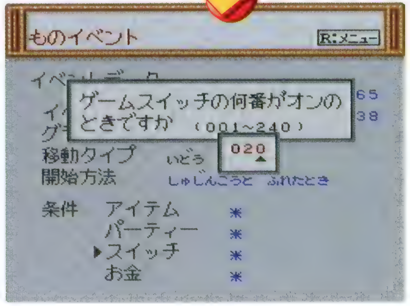
主人公がお姫様を助けにいくイベントや、悪い魔物を退治するイベント……。そんなイベントを作りあげたら、キチンと実行されるかどうかを確かめる必要がある。もしかしたら、スイッチがうまく作動しなかったり、もっとうまい演出が思い浮かぶかもしれないからだ。問題があったら、すぐに修正だ。イベントを作るたびに、テストプレーは欠かさずおこなおう。試行錯誤することで、イベントの作成テクニックも格段にアップするぞ。



イベントが完成した。でも、できたらって安心はしちゃいけないよ。

宝箱のイベントなどの、ほんの些細なイベントひとつにしても、テストプレーは欠かせないよ。

いざテストプレーをしてみると、思いどおりに動いてくれないこともある。



もう1度よく考えて、できるまで修正をおこなおう。作成技術を上げるんだ。

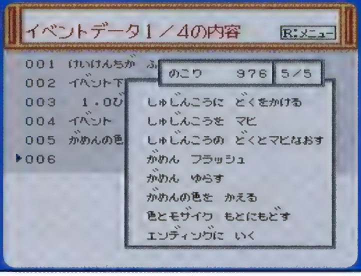
失敗はつきもの。落ちこまないで、その原因をつきとめましょう。

テストプレーではここを見よう

テストプレーをしても、どこをどうチェックしていけばいいかわからないっていう人もいると思う。イベントの細かな点は、作った本人にしかわからないけれど、だいたいこんなところを見たらいいのでは、と思えるポイントをピックアップしてみたぞ。

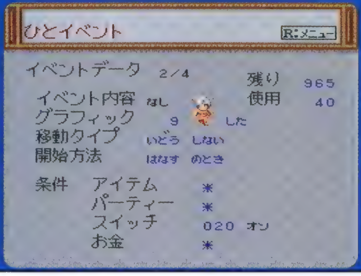
イベント系

実行命令の設定



うまく作動しないときは、さまざまな実行命令を使うべし。

スイッチの番号



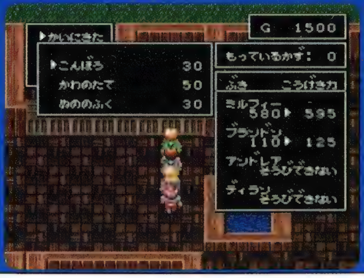
自動的にはじまるイベントは難しい。なれるしかない！

バランス系

主人公キャラと敵キャラの強さ

フィールドに出現する敵キャラは、ほどほどの強さに。

アイテムの数



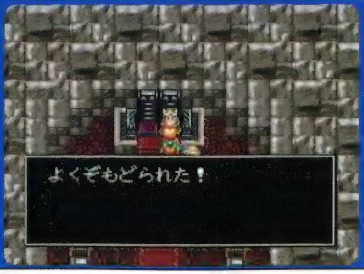
重要なアイテムばかりではなく、弱い武器の存在も必要だ。

シナリオ系

話のつながり

話の展開に矛盾がないかどうかを確かめよう。

謎の解明



謎が解明されぬままエンディングを向かえないように！

友だちにプレーしてもらうことが本当の最終チェックだ！

テストプレーも十分おこない、自分でも何度か遊んだからといって完成の喜びに浸るのはまだ早い。作ったゲームは、ほかの誰かにプレーさせてこそ意味がある。自分は作った本人だから、シナリオの流れはわかっている。けれど友だちは、あっちにいったり、こっちにいったりと思いもよらない行動にでる。とんでもない落とし穴を見つけてくれるぞ。

ひとつの作品にとどまらず いろんなタイプのRPGを作っちゃおう

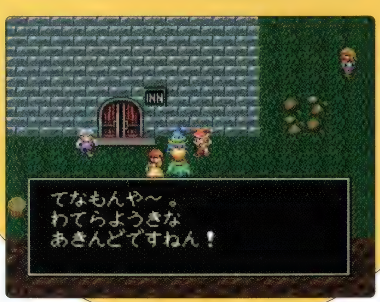
はじめて作るRPGは、今までのRPGに影響されたシナリオや、内輪ネタがもりこまれたものになってしまうことが多い。まぁ、最初は『RPGツクール２』になれるということで、それでもかまわない。けれど２回目からは、せっかく今までになかったRPGを作れるのだから、自分がゲームの開発者にでもなったつもりでとりくんでみよう。そして納得のいく１本を仕上げてみるんだ。今まで胸の内にだけ秘めていた、この世にふたつとない自分だけのRPGを作ろうよ。参考までに、ここでは５つの案を紹介していくぞ。

とことん正統派

やっぱり主人公が世界を救ったり、悪者をやっつけるのが定番だ！　という人は、マジメなRPGがおすすめ。でも、「どこかで見たような」という印象をもたれないよう、注意しよう。

ギャグ連発のユニークRPG

胸の内に秘めているものは"笑い"だ！　という人は、RPGという要素を存分に引き出して、笑いのあふれる物語を作っちゃおう。これで主人公だけはマジメっていうのもおもしろいかも。



全編、涙なくては進めることができないものとか……。

メインの主人公がふたり

途中で主人公が何度か入れかわりながら、互いの視点で冒険をしていくというRPG。かなり高度なテクニックを必要とするけれど、今までにないイベントを思いつきそうだね。

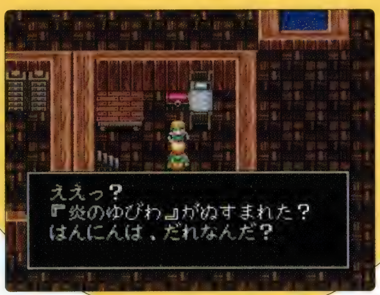
見ているだけのRPG

全編、ボタンを押しているだけでいいというRPG。これはすべてのイベントが自動的ではじまるもの。クラクラするほど高いテクニックがいるけれど、これが作れれば"ツクールマスター"だ。

どこかのRPGを、そっくりそのままマネて作ってみるのもいいかも。勉強になるはずよ。

アドベンチャーに挑戦

RPGというワクを越えて、『RPGツクール２』でアドベンチャーゲームを作ってみるのもおもしろい。今はやりのサウンドノベルに、負けないぐらいの作品を作ってみよう。



クイズやパズルなんかもキミの腕しだいで作ることができるぞ。

ここまでの紹介で、
『RPGツクール2』で
オリジナルゲームを作る
方法がだいたいわかった
んじゃないかな？

わからないところが
あったら、実際にソフト
をいじってみながら、
もう一度よく読み
なおしてみよう。

あとは実践ある
のみよ！　次のページ
から紹介するデータ編や
汎用マップ集も参考にし
て、あなたなりのゲーム
を作ってみてね。

すぐに役立つ

EXAMPLE OF EVENT

イベントの実例編

～実際に作ったイベントを紹介～

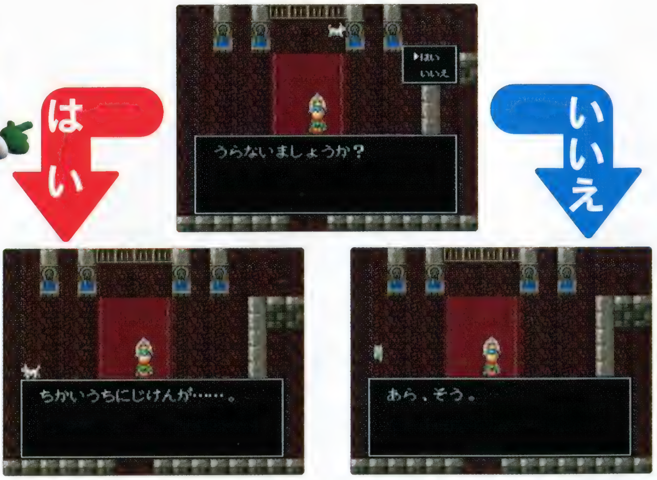
RPG作りの一番の醍醐味といえるのが［イベントの作成］だ。ボスキャラとの戦いやカギつきのトビラなど、RPGでよく使われるイベントの作り方を説明しよう。

実際に作ったイベントの［イベント内容］を見て作成法をマスターしよう

ここからは作ったイベントを紹介し、さらにその［イベントデータ］と［イベント内容］を掲載していくぞ。まだまだイベント作りになれていない人は、ぜひ参考にしよう。掲載しているそのままのデータを入力していくだけで、そっくりそのまま同じイベントが作れちゃうんだ。入力しながら、イベント作りのノウハウを理解していこう。

［はい／いいえ］を使ったイベントを作る

最初は、実行命令の［はい／いいえ］を使ってイベントを作ってみよう。この実行命令では、［はい］と［いいえ］の両方のパターンを作ることになるが、実際のゲームではプレーヤーが選んだ選択肢の下に設定してあるイベント命令しか実行されない。



なにやらふくみを残して立ち去ろうとする占い師。この先でなにがおこるのかが、気になる答えだ。

なんだか残念そう。でも占いって、いい答えが聞けるとハッピーだけど、もしとんでもない答えだったら……。やめて正解？

イベントデータ

イベントデータ	1／4	残り	6539
イベント内容	あり	使用	49
グラフィック	15　した		
移動タイプ	いどう　しない		
開始方法	はなす　のとき		

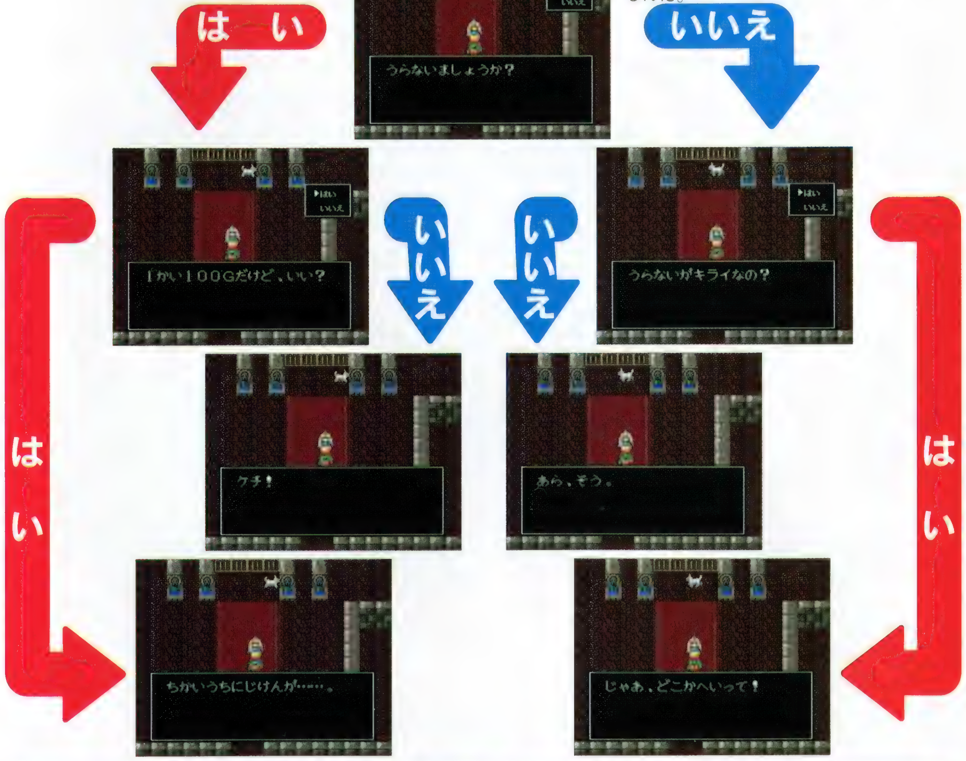
イベント内容

```
000 ぶんしょう ： うらないましょうか？
001 …… はい ……
002 ぶんしょう ： ちかいうちにじけんが……。
003 …… いいえ ……
004 ぶんしょう ： あら、そう。
005
```


［はい／いいえ］を二重に重ねたイベント

次はなんとおりかの答えの出るイベントを作ってみることにしよう。作りかたは［はい］と［いいえ］のあいだと、［いいえ］のあとに、もう1度［はい／いいえ］の実行命令を入れていくんだ。もっともっと重ねることもできるぞ。イベントデータは前のページと同じだ。

ふたたび占い師が登場。今度は選択肢によって、4パターンもの答えが聞けるんだ。



イベント内容

```
000 ぶんしょう ： うらないましょうか？
001 …… はい ……
002 ぶんしょう ： 1かい100Gだけど、いい？
003 …… はい ……
004 ぶんしょう ： ちかいうちにじけんが……。
005 …… いいえ ……
006 ぶんしょう ： ケチ！
007 …… いいえ ……
008 ぶんしょう ： うらないがキライなの？
009 …… はい ……
010 ぶんしょう ： じゃあ、どこかへいって！
011 …… いいえ ……
012 ぶんしょう ： あら、そう。
013
```

階段は[ばしょいどう]を使って作る

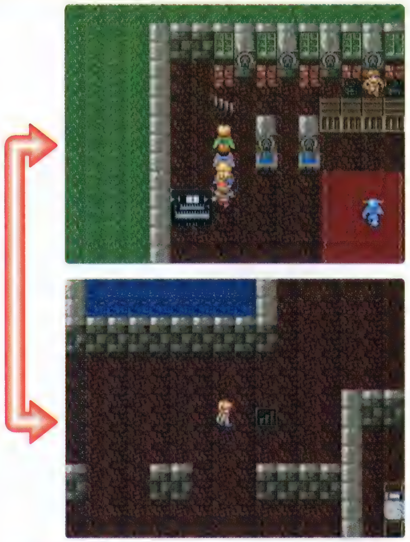
城の2階へ上がったり、ダンジョンで地下に進んでいくときに階段を使う。その階段には［ばしょいどう］という実行命令を組み込むんだ。この実行命令は、選んだときにその移動場所も決めることになるぞ。階段を上り下りする音もいっしょに設定しよう。

イベントデータ

イベントデータ　1／4　　残り 12265
イベント内容　あり　　使用 14
グラフィック　13
移動タイプ　いどう しない
開始方法　しゅじんこうと ふれたとき

イベント内容

000 おとを ならす ： 45
001 ばしょ いどう 025：ウェストニア城
002
003
004
005



城の1階と2階を行き来する。このような単純なしかけも、イベントとして、ひとつひとつていねいに作っていくんだ。

階段だけではなく、城の出入口にも［ばしょいどう］を設置しよう。フィールドにも同じように設置する。

ダンジョンマップと
フィールドマップとの
行き来にも使用するぞ。

移動後もイベントを続行させる方法

ワープゾーンで主人公が「ここはどこなんだ」と勝手にセリフをしゃべる……、というふうな、主人公キャラの移動後に起こるイベントを作るにはどうするのか？　これは［ばしょいどう］の命令のあとに、セリフを書くだけでいいんだ。だからわざわざ移動した先に、イベントを作る必要はないよ。

［場所を移動］の命令を設定したあとにも、ほかの命令を設定することができるぞ。

イベントで[てきとたたかう]シーンを作る

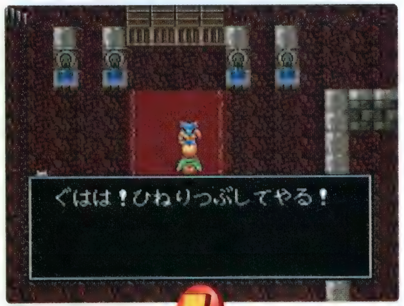
みんなが最初に作りたいと思うのは、敵キャラとのやりとりがあるイベントだろう。そこで、［てきとたたかう］を使ったイベントを作ってみるぞ。戦いの前後に敵にセリフを言わせることもできる。最後に［イベントきえる］で、敵のグラフィックを消すのを忘れずに。これが一番オーソドックスで、簡単な作りかただ。あとは自分でアレンジしよう。

イベントデータ

イベントデータ　1／4　　残り 6588
イベント内容　あり　　使用 47
グラフィック　60　した
移動タイプ　いどう しない
開始方法　はなす のとき

イベント内容

000 ぶんしょう ： くはは！ひねりつぶしてやる！
001 たたかう ： イベントのてき　BGM　7
002 ぶんしょう ： ぐふっ。やられた……。
003 イベント きえる
004
005



威勢のいい敵が主人公の行く手をはばんでいる。有無を言わさず戦闘に突入。

戦闘シーンへ!!

死に際にひとこと言う敵。自分の力のなさに気づくのが遅かったようだね。

［てきとたたかう］
のあとに「変身した！」
なんてセリフを加えて、
ふたたび［てきとたたかう］
を設定すれば、ボス戦らしい演出ができるね。

[イベントのいどう]で踊りや細かなしぐさを演出しよう

イベントを移動させる[イベントのいどう]を使って踊り子を作ってみるぞ。

まず上下左右のどの方向へ動かすのかを決める。[イベント移動]では1歩しか進まないので、2、3歩動かしたいときはその数だけこの命令を設定しよう。さらに足踏みなしや、向きを変えずに移動させることもできるので、これを使わない手はない。このほかに、イベントが回ったり、向きを変える命令も使うぞ。

話しかけると踊ってくれるぞ。BGMも変わって、いよいよスタート。

チョコチョコ動いたり、クルッと回ったりしてカワイイぞ。

BGMが元にもどり、踊りが終了する。次は画面の色も変えてみよ〜っと。

イベントデータ

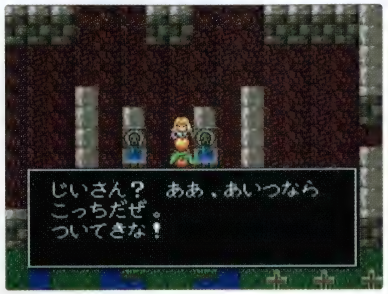
イベントデータ 1／4　残り 12249　使用 21
イベント内容 あり
グラフィック 50 した
移動タイプ いどう しない
開始方法 はなす のとき

イベント内容

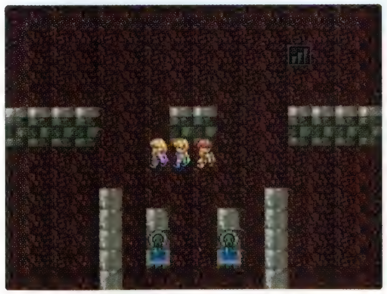
000 ぶんしょう ： え？ わたしのおどりをみてみ
001 BGM へんこう ： 23
002 イベント左に まわる
003 イベント左 いどう(むき かわらない)
004 イベント左 いどう(むき かわらない)
005 イベント右に まわる
006 イベント上 いどう
007 イベント下 むく
008 イベント上 いどう(むき かわらない)
009 イベント左 いどう(むき かわらない)
010 イベント左 いどう(むき かわらない)
011 イベント右に まわる
012 イベント下 いどう
013 イベント左 むく
014 イベント右 いどう(あしぶみ しない)
015 イベント右 いどう(あしぶみ しない)
016 イベント右に まわる
017 イベント左 むく
018 イベント右 いどう(むき かわらない)
019 イベント右 いどう(むき かわらない)
020 イベント下 いどう
021 BGM へんこう ： 12
022 ぶんしょう ： どおだった？

イベントの後をついていく主人公

「こっちだぜ」と言われて、自動的に主人公がトコトコと人のあとをついていくイベントを作ってみよう。サンプルゲームを遊んだ人は、こんな場面を見ているはずだ。作り方は、前のページの応用みたいなもの。[イベントのいどう]に[しゅじんこうのいどう]を交互に加えていくだけなんだ。そこへセリフをつけて演出すれば、できあがりだ。



妙なじいさんが連れていかれるのを目撃した。兵士にどこへ行ったのかを聞いてみたら、ついてこいと……。



兵士が2、3歩進むと、それに合わせて今度は主人公が歩き出す。これが何度かくりかえされて……。

目的の場所に到着となる。また話しかけてイベントが実行されると困るので、兵士は移動させる。さらに消すんだ。

イベントデータ

イベントデータ 1／4　残り 12048　使用 86
イベント内容 あり
グラフィック 2 した
移動タイプ いどう しない
開始方法 はなす のとき

イベント内容

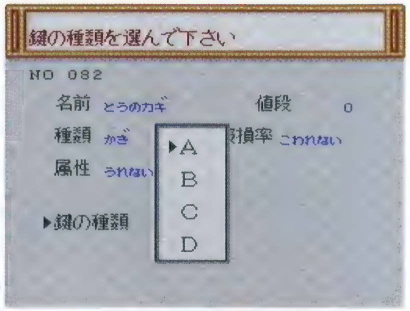
000 ぶんしょう ： じいさん？ ああ、あいつなら
001 イベント上 いどう
002 イベント上 いどう
003 イベント上 いどう
004 しゅじんこう 上 いどう
005 しゅじんこう 上 いどう
006 イベント上 いどう
007 イベント上 いどう
008 しゅじんこう 上 いどう
009 しゅじんこう 上 いどう
010 しゅじんこう 上 いどう
011 イベント左 いどう
012 イベント左 いどう
013 イベント左 いどう
014 しゅじんこう 上 いどう
015 しゅじんこう 左 いどう
016 しゅじんこう 左 いどう
017 ぶんしょう ： このへやの中にいるぜ。
018 イベント上 いどう
019 イベント きえる

こんなときも…

主人公がキョロキョロするしぐさも、演出することができる。ただし［ウェイト］が必要。

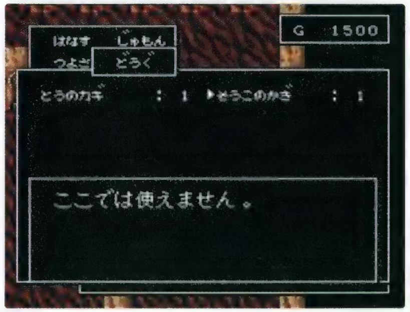
[かぎ]を使ってとびらを開くイベント

主人公が触れるだけで開くとびらとはちがい、[かぎ]がなくてはびくともしないとびらを作る。ここで重要になってくるのが[アイテムの編集]で、その種類を[かぎ]と設定しているということ。さらに、とびらのイベントの開始条件が[かぎをつかったとき]になっている点だ。ようするにそのとびらは、世界にひとつしかない重要な[かぎ]で開くことのできる、"特別なとびら"ということだ。



アイテムで種類を［かぎ］と設定すると、A～Dを選ぶことになる。

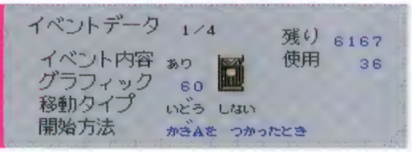
とびらをあけたら、そのとびらのカギがなくなるように設定しよう。



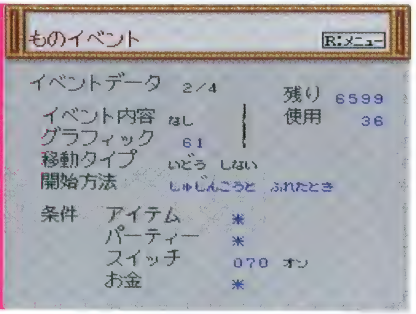
開始方法に設定した種類とちがうカギでは、とびらを開けることができない。

イベントデータ

1/4ページ目

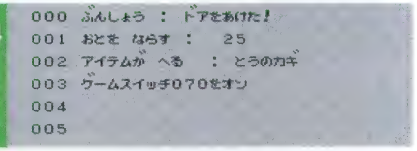


2/4ページ目



イベント内容

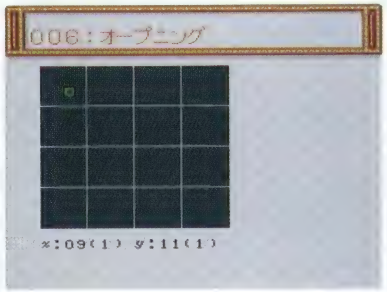
1/4ページ目



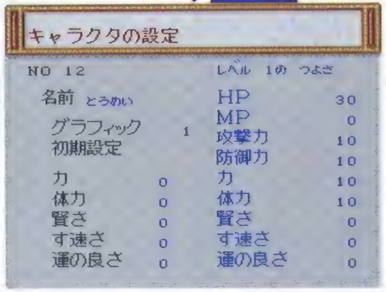
2/4ページ目

スタート直後に[テロップ]を流す方法

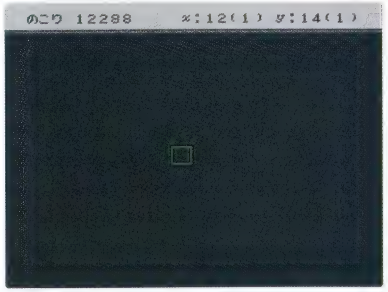
イベントに［テロップ］を組み込めば、あとはその中身を書くだけでテロップは作ることができる。だけどそれでは背景に人やマップがあって、どうも雰囲気が"らしく"ない。やっぱり真っ暗なバックに表示したいよね。しかもスタート直後に、ボタンもなにも押さないではじまるほうが、雰囲気がでる。そんな凝ったイベントのしくみを覚えよう。



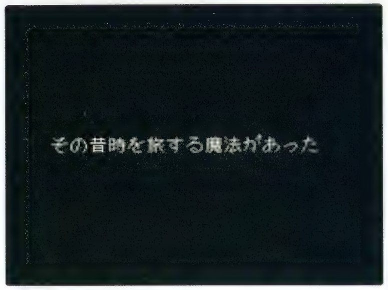
テロップのバックを真っ暗にしたいので、マップを配置していないマップ画面が必要。



［主人公キャラの設定］で"透明"なキャラクターを作っておくこと。この"透明"を初期パーティーに設定。

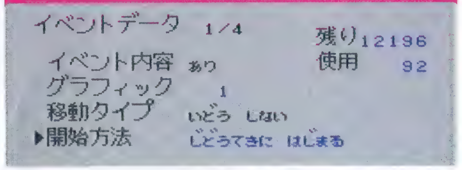


そのマップにイベントを設定するんだ。できればテロップ専用のマップにしたほうが好ましいぞ。

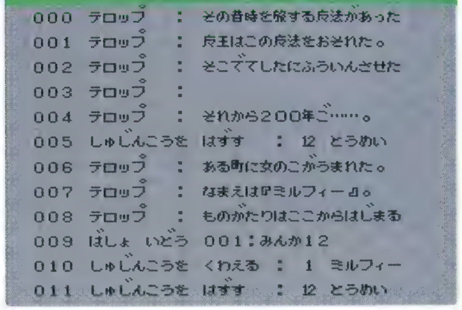


重要なのは最後に場所移動、そして透明キャラとメインの主人公キャラとの入れ替えをする命令が必要な点。

イベントデータ



イベント内容



複雑なイベントを作るときは[スイッチ]を活用しよう

イベントを作成するうえで、もっとも難しいと思われる[スイッチ]の存在。確かに理解するまでは大変かもしれないけど、わかってしまえばあとは自分の創造力しだいで、どんなイベントも作ることができるんだ。ぜひものにしたいよね。スイッチというものを簡単に説明するならば、[ゲームスイッチオン]の命令と"スイッチオンが開始条件"であるイベントは、ひとつのペアになっていると思ってほしい。スイッチを押すとテレビがつくということと似たしくみだね。ここからのページを丸写ししてスイッチになれよう。

仲間が突然、別行動をとるイベント

今までついてきてくれた仲間が、あるとびらの近くまで行くと、突然パーティーからはずれてしまうイベントだ。はずれた仲間は、なにを話そうがついてきてくれない。このイベントの重要点は、スイッチのほかにイベントのグラフィックの変更にあるぞ。

突然、とびらの前にいる仲間が立ち止まる。一体なにごとか!?

と思ったら、まったくその場を動こうとしない。ひとりで進むことに。

イベントデータ　1/4ページ目

イベントデータ　1／4　　残り　6704
イベント内容　あり　　使用　73
グラフィック　1　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　しゅじんこうと　ふれたとき

イベントデータ　2/4ページ目

イベントデータ　2／4　　残り　6704
イベント内容　あり　　使用　73
グラフィック　5　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　はなす　のとき
条件　アイテム　＊
　　　パーティー　＊
　　　スイッチ　050　オン
　　　お金　＊

イベント内容　1/4ページ目

000　しゅじんこう　下　むく
001　ぶんしょう　：　ミルフィー：つかれたぁ！
002　ぶんしょう　：　ミルフィー：ここでまってる。
003　しゅじんこうを　はずす　：　1　ミルフィー
004　ゲームスイッチ050をオン
005

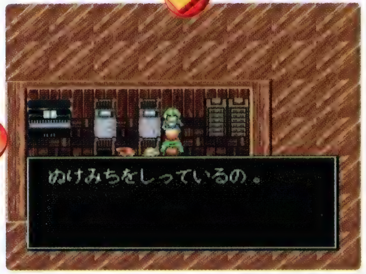
イベント内容　2/4ページ目

000　ぶんしょう　：　ミルフィー：きをつけてね！
001
002
003
004
005

口の堅いおじいさんと話すイベント

はじめに話しかけたときには、自分はなにも知らないといった感じで言葉を返してくるおじいさん。しかしある女性と話し、そのおじいさんがなにかを知っているということを知る。そこでふたたびおじいさんに話しかけると、話しの内容が変化していて、さらに秘密の抜け道を教えてもらえる……、というイベントをここでは作ってみよう。

「本当になにもないの？」といいつつ調べてみたけれど、なにもなかった。



家のなかを歩き回っていると、ある女性に話しを聞くことができた。これをネタに、おじいさんにもう一度話しかけてみよう～っと。

ついに秘密を聞き出した。なになに、だんろだって？ そこに秘密があったのか。

おじいさんのイベントデータ

1/4ページ目

イベントデータ　1／4　　残り　6619
イベント内容　あり　　使用　48
グラフィック　32　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　はなす　のとき

2/4ページ目

イベントデータ　2／4　　残り　6619
イベント内容　あり　　使用　48
グラフィック　32　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　はなす　のとき
条件　アイテム　＊
　　　パーティー　＊
　　　スイッチ　060　オン
　　　お金　＊

女性のデータ

1/4ページ目

イベントデータ　1／4　　残り　6619
イベント内容　あり　　使用　37
グラフィック　33　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　はなす　のとき

おじいさんのイベント内容

1/4ページ目

000　ぶんしょう　：　ここにはなにもないぞ！
001
002
003
004
005

2/4ページ目

000　ぶんしょう　：　だんろをしらべてみろ！
001
002
003
004
005

女性の内容

1/4ページ目

000　ぶんしょう　：　あのおじいさん、
001　ぶんしょう　：　ぬけみちをしっているの。
002　ゲームスイッチ060をオン
003
004
005

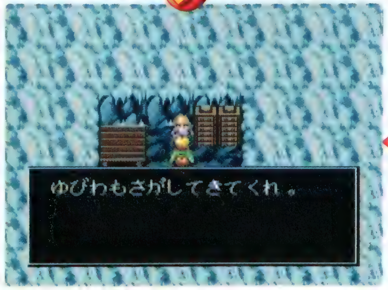
ふたつのアイテムを探し出し、強力な武器を作るイベント

さて、[スイッチ]を使ったイベントもいよいよ大づめ！　ここでは強力な武器を誕生させるために、主人公がふたつのアイテムを探し出してくるというイベント。話は、ある町のおじいさんの言葉からはじまった。彼は、[炎の聖剣]と[水竜のゆびわ]を持ってくれば、強力無比な武器を作り出してくれるということだ。いざ作成開始！

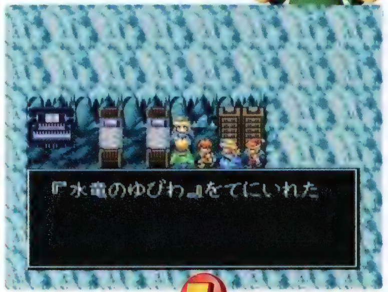
かなり高度なイベントだけど、作り方がわかればどんなものにでも応用できるよ。

おじいさんから聞いたふたつのアイテム。[アイテムの作成]で作っておく。

息をひきとる前の戦士から、[炎の聖剣]をもらった。



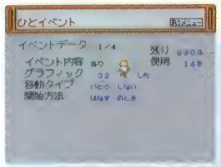
さっそくおじいさんに見せると、次は[水竜のゆびわ]が必要だと言う。



氷の城に住む女王から、[水竜のゆびわ]を譲り受けたぞ。

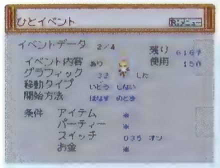
驚きを隠せないおじいさん。そしてついに史上最強の武器が誕生する。

完成



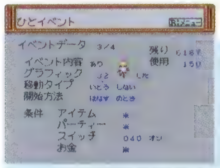
じいさんのイベントデータと内容1/4ページ目

000 ぶんしょう ： 炎の聖剣と水竜のゆびわ。
001 ぶんしょう ： このふたつがあれば……。
002 ゲームスイッチ030をオン
003
004
005



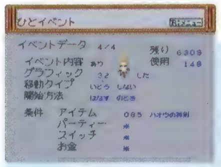
じいさんのイベントデータと内容2/4ページ目

000 ぶんしょう ： これは『炎の聖剣』！
001 ぶんしょう ： ゆびわもさがしてきてくれ。
002
003
004
005



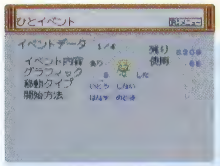
じいさんのイベントデータと内容3/4ページ目

000 ぶんしょう ： よし、剣とゆびわをわたせ！
001 アイテムが へる ： 炎の聖剣
002 アイテムが へる ： 水竜のゆびわ
003 がめん フラッシュ
004 ぶんしょう ： ハオウの神剣をてにいれた！
005 アイテムが ふえる ： ハオウの神剣



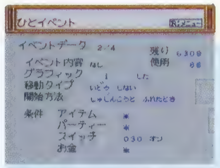
じいさんのイベントデータと内容4/4ページ目

000 ぶんしょう ： なんじゃ？
001
002
003
004
005



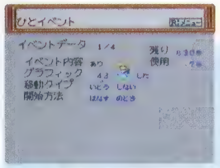
戦士のイベントデータと内容1/4ページ目

000 ぶんしょう ： なにかようか？
001
002
003
004
005



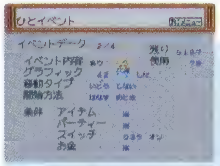
戦士のイベントデータと内容2/4ページ目

000 ぶんしょう ： おれはもうダメだ。
001 ぶんしょう ： おまえにこれをやろう。
002 ぶんしょう ： 『炎の聖剣』をてにいれた。
003 アイテムが ふえる ： 炎の聖剣
004 ゲームスイッチ035をオン
005



女王のイベントデータと内容1/4ページ目

000 ぶんしょう ： なにかごようですか？
001
002
003
004
005



女王のイベントデータと内容2/4ページ目

000 ぶんしょう ： よくきましたね。
001 ぶんしょう ： これをあげましょう。
002 ぶんしょう ： 『水竜のゆびわ』をてにいれた
003 アイテムが ふえる ： 水竜のゆびわ
004 ゲームスイッチ040をオン
005

アイテムがいくつでも取れてしまうことを防ぐ

ここからはスイッチを使って、イベント作りの失敗を防ぐやりかたを教えていくぞ。まずはアイテムがいくつも取れてしまうというイベント。これは宝箱などでアイテムを手に入れたが、ふたたび調べてみると、同じアイテムがまた取れてしまうという失敗だ。しかも道具の欄がいっぱいになるまで無限に取れてしまう。これは、初心者がおちいりやすいイベントだ。こんなときは[スイッチ]を使って、1回きりのイベントにしよう。

こんなにいっぱい同じアイテムが、道具の欄を埋めつくしてしまった。こんなときは[スイッチ]を使う。

アイテムを手に入れると宝箱は空に。イベントデータ2には、宝箱を開けたあとの内容を設定しよう。

イベントデータ　1/4ページ目

イベントデータ　1/4　　残り 3915　使用 56
イベント内容　あり
グラフィック　32
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　しらべる　のとき

イベントデータ　2/4ページ目

イベントデータ　2/4　　残り 1032　使用 71
イベント内容　あり
グラフィック　33
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　しらべる　のとき
条件　アイテム　＊
パーティー　＊
スイッチ　015　オン
お金　＊

イベント内容　1/4ページ目

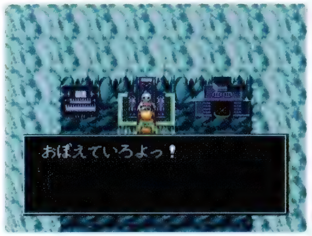
000　ぶんしょう　：　たからばこをあけた！
001　おとを　ならす　：　38
002　ぶんしょう　：　『やくそう』をてにいれた！
003　アイテムが　ふえる　：　やくそう
004　ゲームスイッチ015をオン
005

イベント内容　2/4ページ目

000　ぶんしょう　：　たからばこは、からだった。
001
002
003
004
005

[イベントきえる]で消したキャラクタを2度と出さない方法

町でキャラクターが姿を消すイベントを作ったけれど、ふたたびその町に入ったら、いないはずのそのキャラクターが姿を見せていた……、なんて経験をしたことがあるだろう。[イベントきえる]で作ったイベントは、同じマップにもどると再びあらわれてしまうんだ。そこで、[スイッチ]を使ったテクニックが必要になる。イベントを消したあとに、[スイッチオン]の命令を組み込めばいい。ただし、イベントの次のページも使うことに。



自信満々に捨てセリフを吐きながら去ろうとする敵。次に会うときとは……。

いきなり姿を消す。ここでいったん外に出て、ふたたびもどってくると……。

また会った。でも命をねらわれることはなく、同じ展開になってしまう。

イベントデータ　1/4ページ目

イベントデータ　1/4　　残り 3429　使用 38
イベント内容　あり
グラフィック　61　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　はなす　のとき

イベントデータ　2/4ページ目

イベントデータ　2/4　　残り 3429　使用 38
イベント内容　なし
グラフィック　1　した
移動タイプ　いどう　しない
開始方法　しゅじんこうと　ふれたとき
条件　アイテム　＊
パーティー　＊
スイッチ　025　オン
お金　＊

イベント内容　1/4ページ目

000　ぶんしょう　：　おぼえていろよっ！
001　おとを　ならす　：　26
002　イベント右に　まわる
003　イベント　きえる
004　ゲームスイッチ025をオン
005

スイッチで消したほうが確実だけど、1ページ分多く使ってしまうデメリットがあるんだ。

プロを目指す TECHNIQUE 5 テクニック

スイッチをたくさん使って演出にこだわってみよう

ここまできたら、スイッチの使い方はわかってきたはず。どんどんスイッチを使ったイベントを作ってみよう。まず、イベントを作るうえで、演出部分にこだわってみることをおすすめするぞ。特にキャラクターを細かく動かしてみるんだ。例えば敵との戦闘を、キャラクターを動かすことで演出してみたりとかね。スイッチで悩むことがあったら、それはステップアップの第1歩と考え、試行錯誤をくりかえすんだ。めざすはツクールマスターだ。

「かくれんぼ」という要素を活かしたイベントを作ってみよう。

ここだよー!!

主人公から逃げる少年。あんなところに隠れて……。捕まえてやる！

こっちだよー！

ア、アレ…？　隠れていると思っていた場所に、少年の姿はなし。一体どこに行ったんだろう？

ふたたび少年が、あらぬ方向から飛び出してきた。どうなってるの？　作成方法は自分で考えようね。

DATA
データ編

ここからは、『RPGツクール2』で使われているグラフィックの一覧や戦闘の計算式を掲載した"データ編"だ。ゲームを作るうえで参考になる情報がたくさんあるぞ。

イベントの残り容量の消費量

ここでは、[イベントの作成]で使う容量について紹介します。あとどれくらいイベントを作れるのかを知りたいときに、参考にしてください。

イベントを設定したとき

イベントを設定すると、1個につき5の容量が消費されます。さらにイベントデータ1を設定すると4、イベントデータ2〜4を設定するとそれぞれ11の容量を消費します。	9〜42

ひとつのイベントに使える容量

ひとつのイベントに使うことができる容量は、最大で12288です。

ひとつの マップに作れるイベントの数

●フィールドマップの場合		●ダンジョンマップの場合	
ひとイベント	16コまで	ひとイベント	26コまで
ものイベント	50コまで	ものイベント	80コまで

イベント命令を設定したとき

ぶんしょうをかく(設定時)	3	イベントのむきをかえる	1
ぶんしょうをかく(ひと文字ごとに)	1	イベントのいどう	1
テロップをかく(設定時)	3	イベントのてんめつ	2
テロップをかく(ひと文字ごとに)	1	イベントがまわる	1
はい/いいえ(それぞれにつき)	1	イベントがきえる	1
スイッチオン	2	しゅじんこうのＨＰふえる	3
スイッチオフ	2	しゅじんこうのＨＰへる	3
てきとたたかう	6	しゅじんこうのＭＰふえる	3
ウエイト	2	しゅじんこうのＭＰへる	3
ばしょいどう	4	しゅじんこうをくわえる	2
アイテムふえる	2	しゅじんこうをはずす	2
アイテムへる	2	しゅじんこうのむきをかえる	1
けいけんちがふえる	4	しゅじんこうのいどう	1
やどや	3	しゅじんこうにどくをかける	1
おみせ	9	しゅじんこうをマヒ	1
セーブポイント	1	しゅじんこうのマヒをなおす	1
おかねがふえる	4	がめんフラッシュ	1
おかねがへる	4	がめんゆらす	1
BGMへんこう	2	がめんの色をかえる(どれでも)	1
おとをならす	2	色とモザイクをもとにもどす	1
イベントしゅうりょう	1	エンディングにいく	2

戦闘計算式

会心の一撃と痛恨の一撃がでる確率

↓

通常の1/16の確率で会心（痛恨）の一撃になる

会心の一撃で敵に与えるダメージ

↓

通常の直接攻撃を与えたときの2倍ダメージ

痛恨の一撃でうけるダメージ

↓

敵の直接攻撃をうけたときの２倍のダメージ

[MPうばう]でうばわれるMPの量

↓

うばうMP＝うばう相手のMP×1/4

敵の攻撃パターン

↓

[戦闘の設定]で設定した攻撃方法と魔法を、ランダムに同じ確率で実行する

宝箱出現率

↓

［最終宝箱出現率（%）＝［敵キャラの設定］で設定した宝箱出現率＋（生きている主人公キャラの運の良さの平均値/100）］

敵から逃げられる確率

- [す速さ]がもっとも遅い(値が小さい)主人公キャラよりも、速い(値が大きい)敵キャラがいなければ100パーセント逃げられる。
- 主人公キャラの[す速さ]の平均よりも、敵キャラの[す速さ]の平均のほうが遅いか同じならば、1/4の確率で逃げられる。
- 主人公キャラの[す速さ]の平均よりも、敵キャラの[す速さ]の平均のほうが速いならば、1/8の確率で逃げられる。
- [す速さ]がもっとも遅い敵キャラよりも、速い主人公キャラがいなければ1/16の確率で逃げられる。

[じどう]戦闘での攻撃パターン

優先順位	キャラクターの行動
1	[みんなにダメージ］の魔法をとなえることで、敵キャラを２体以上たおせるならば、魔法をとなえる。
2	[みんなにダメージ］の道具を使うことで、敵キャラを２体以上たおせるならば、道具を使う。
3	通常攻撃でたおせる敵キャラがいるならば、その相手を攻撃する。
4	[ひとりにダメージ］の魔法をとなえることで 、たおせる敵キャラがいるならば、魔法をとなえる。
5	[ひとりにダメージ］の道具を使うことで、たおせる敵キャラがいるならば、道具を使う。
6	HPが最大値の1/4以下になっている仲間がいて、かつ、自分がHP回復のための魔法か道具をもっているならば7番へ。それ以外は、一番HPの少ない敵キャラを攻撃する。
7	[みんなのHPなおす］の魔法をとなえることで、HPの最大値の1/4以上回復する仲間がふたり以上いるならば、魔法をとなえる。
8	[みんなのHPなおす］の道具を使うことで、HPの最大値の1/4以上回復する仲間がふたり以上いるならば、道具を使う。
9	[ひとりのHPなおす］の魔法をとなえることで、HPの最大値の1/4以上回復する仲間がいるならば、魔法をとなえる。
10	[ひとりのHPなおす］の道具を使うことで、HPの最大値の1/4以上回復する仲間がいるならば、道具を使う。
11	HP回復のための魔法を使えるならば、もっともHPがへっている("一番HPが少ない"ではない）仲間に魔法をとなえる。
12	HP回復のための道具をもっているならば、もっともHPがへっている（"一番HPが少ない"ではない）仲間に道具を使う。

グラフィック

ここでは、『RPGツクール2』で利用できるグラフィックを紹介します。ナンバーがひと目でわかるので、ゲーム作りに役立ててください。

主人公キャラ

乗り物

敵キャラ

NO.1
NO.2
NO.3
NO.4
NO.5
NO.6
NO.7
NO.8
NO.9
NO.10
NO.11
NO.12
NO.13
NO.14
NO.15
NO.16
NO.17
NO.18
NO.19
NO.20
NO.21
NO.22
NO.23
NO.24

NO.25
NO.26
NO.27
NO.28
NO.29
NO.30
NO.31
NO.32
NO.33
NO.34
NO.35
NO.36
NO.37
NO.38
NO.39
NO.40
NO.41
NO.42
NO.43
NO.44
NO.45
NO.46
NO.47
NO.48

NO.49

NO.50

NO.51

NO.52

NO.53

NO.54

NO.55

NO.56

NO.57

NO.58

NO.59

NO.60

NO.61

NO.62

NO.63

NO.64

NO.65

NO.66

NO.67

NO.68

NO.69

NO.70

NO.71

NO.72

NO.73

NO.74

NO.75

NO.76

NO.77

NO.78

NO.79

NO.80

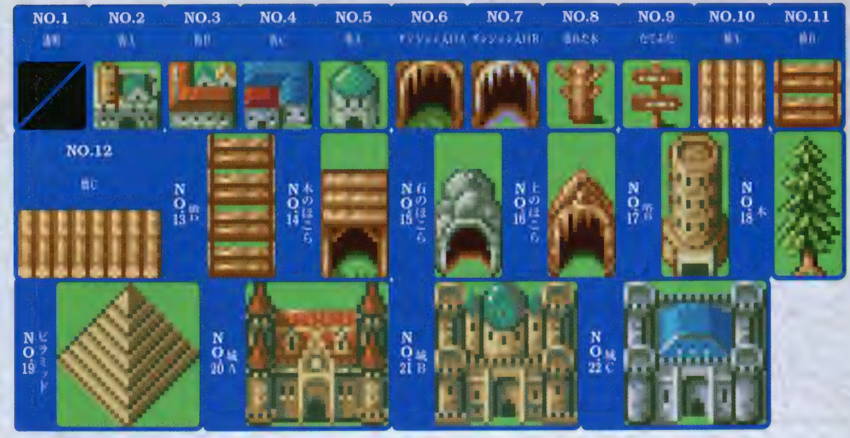
NO.81

NO.82

NO.83

ものイベント(ダンジョンマップ用)

ものイベント(フィールドマップ用)

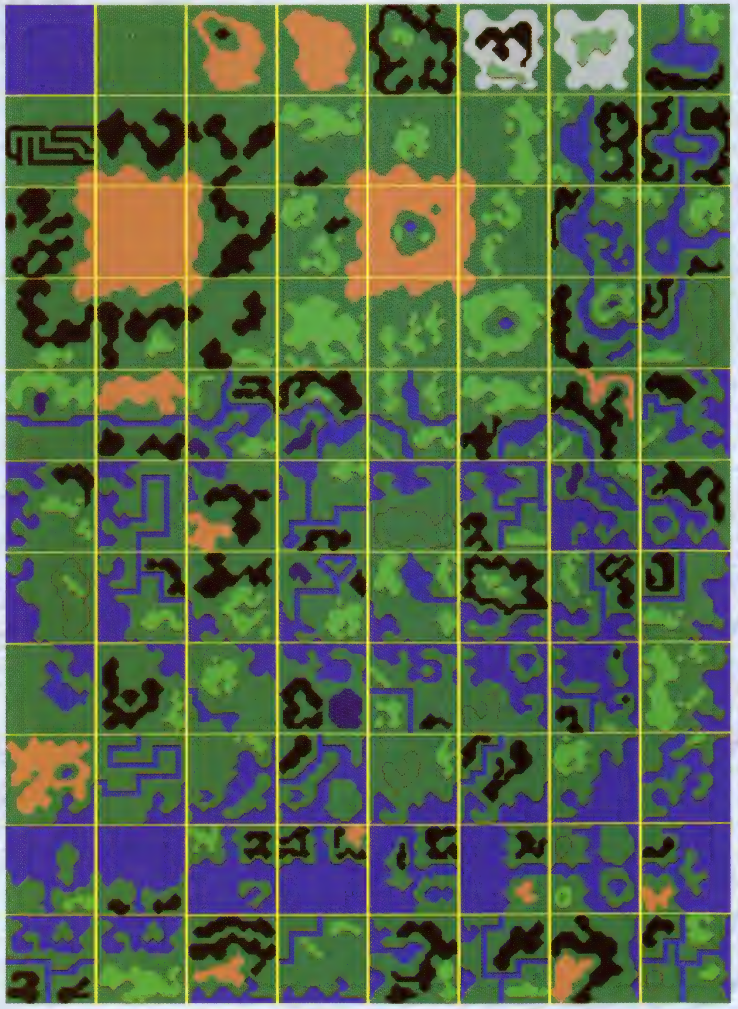


魔法

マップパーツグラフィック集

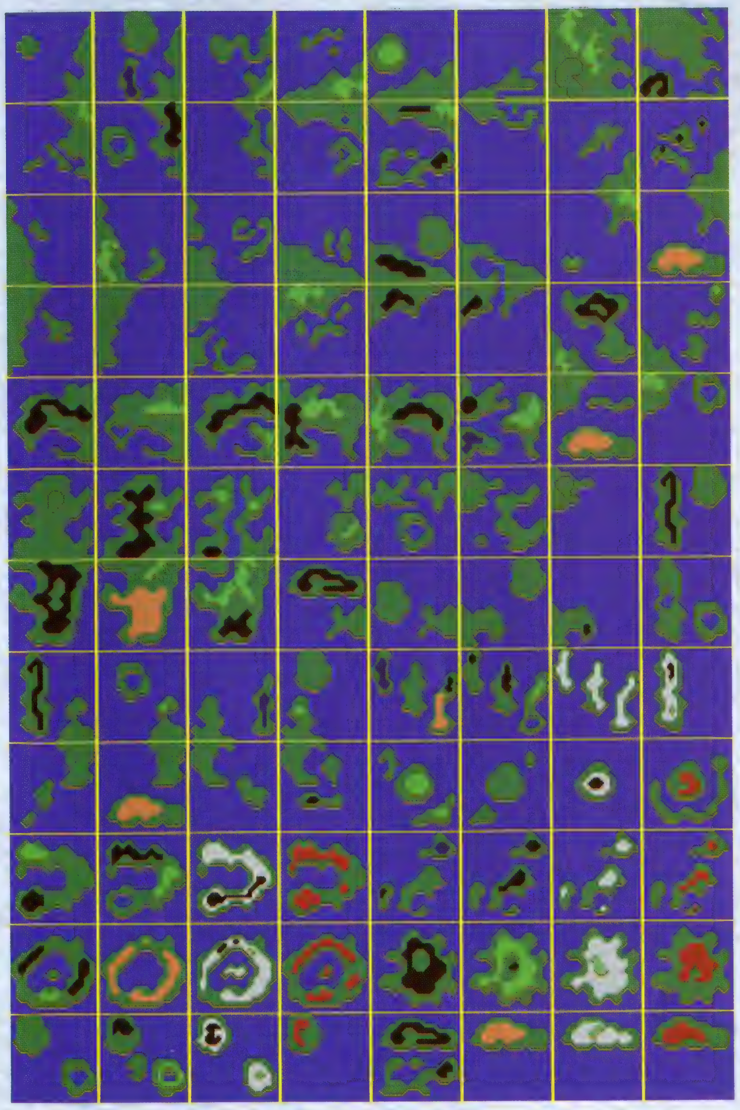
マップを作るための"マップパーツ"は、全部で6パターンあります。ここではパターン別に、すべてのマップパーツを掲載しました。

フィールド



マップナンバー

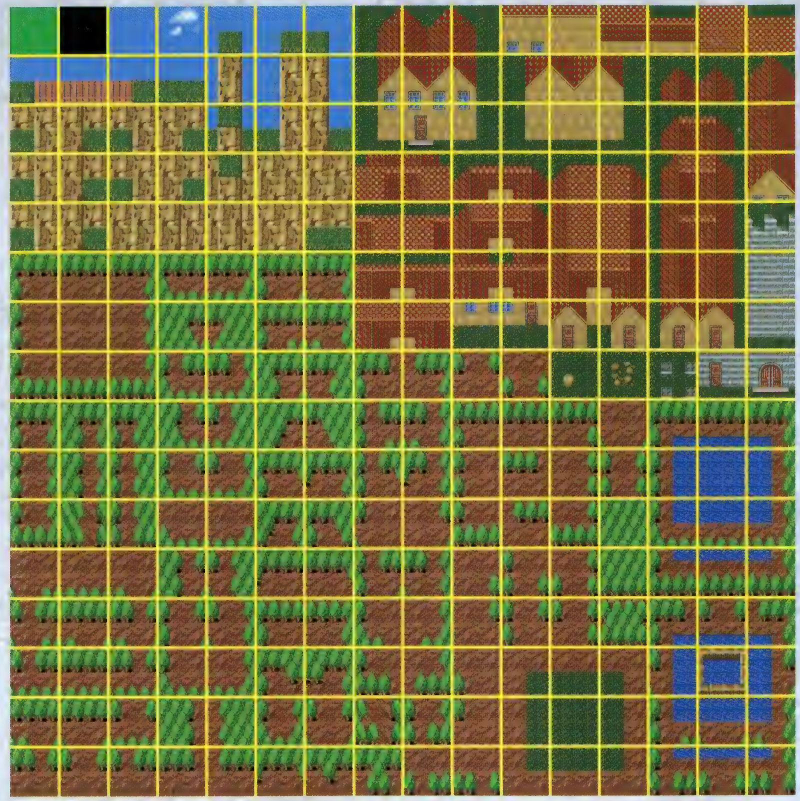
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88



マップナンバー

89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136
137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152
153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168
169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184

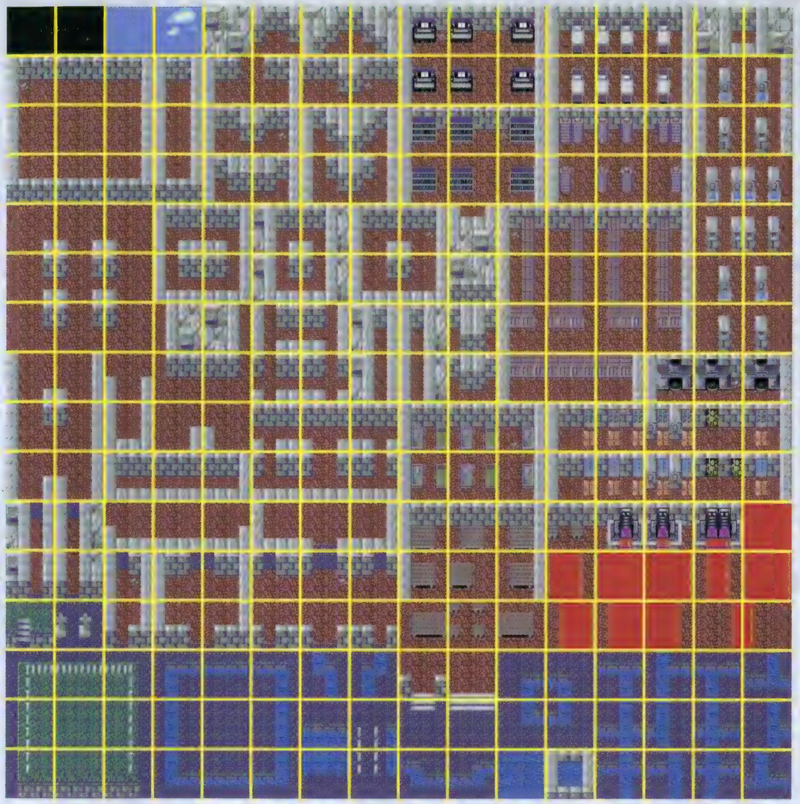
そと



マップナンバー

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

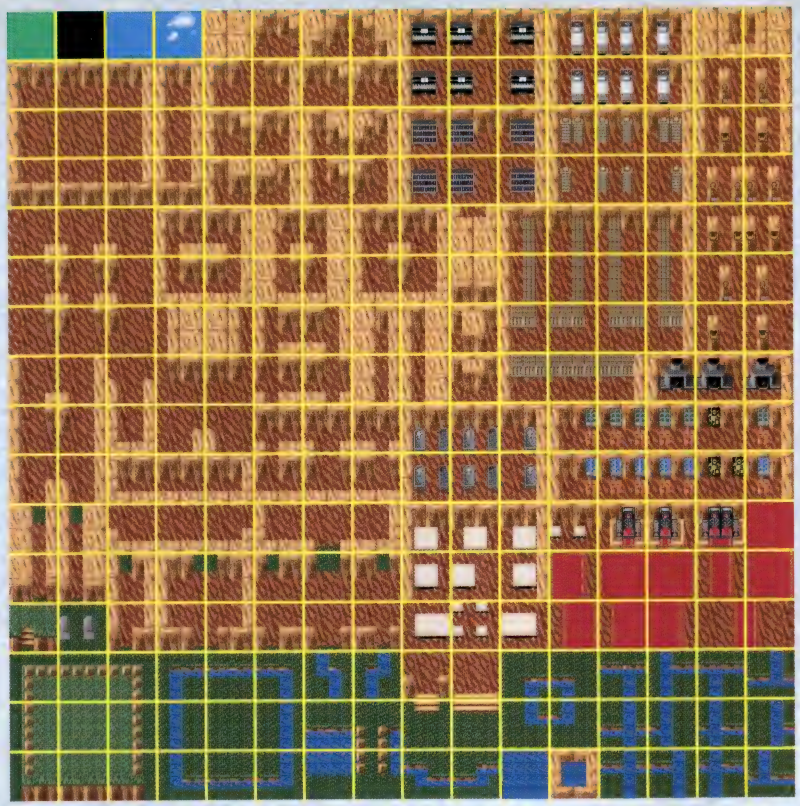
いし



マップナンバー

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

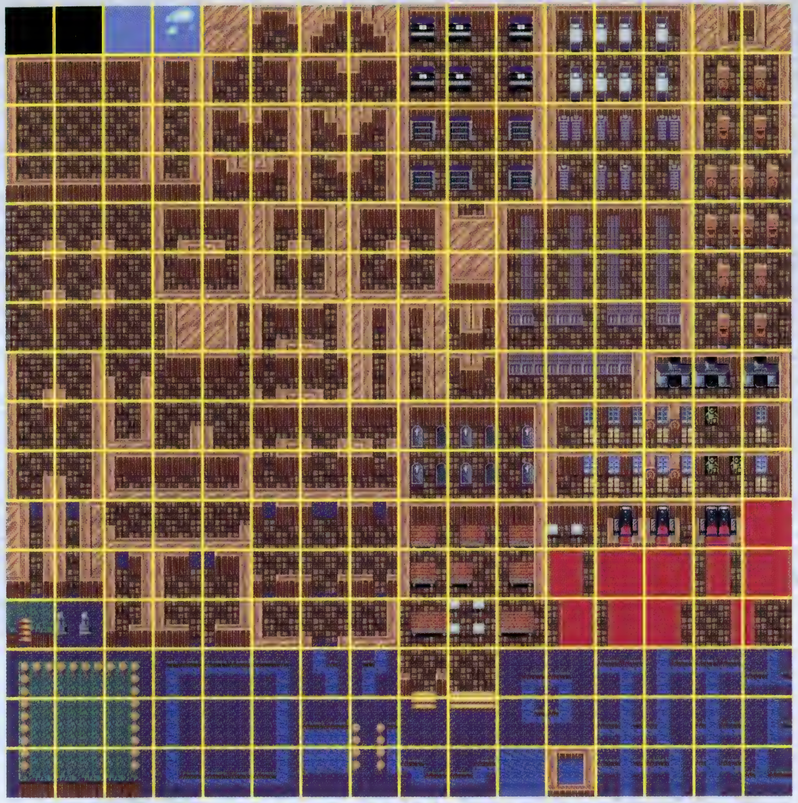
つち



マップナンバー

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

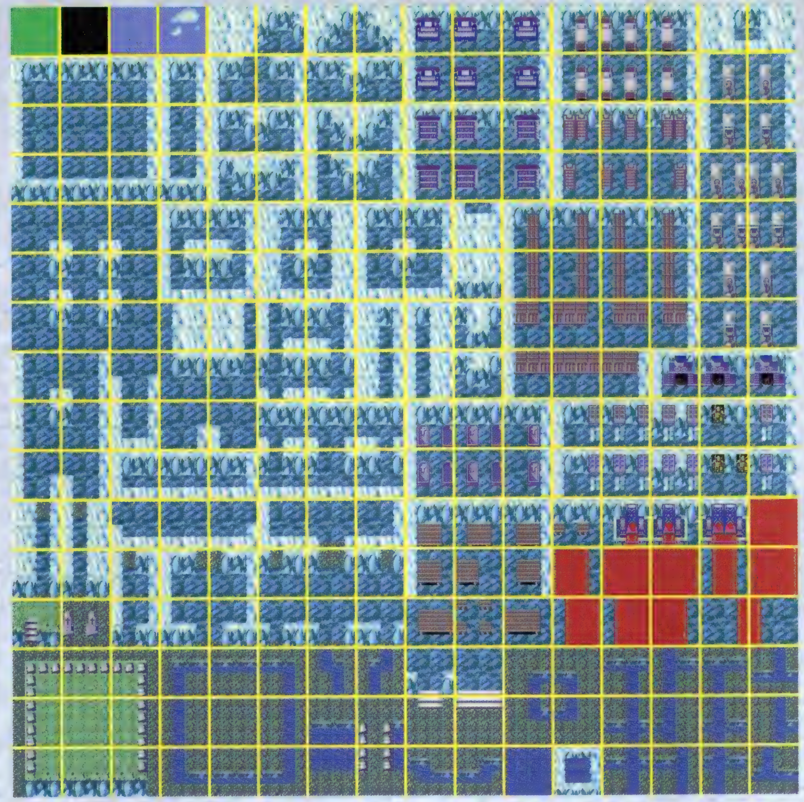
き



マップナンバー

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

こおり



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208
209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256

マップナンバー

もっとコったイベントを作りたいキミは
『RPGツクール2』公式ガイドブック
実践編も
ヨロシクね♥

この『入門編』で、ゲームを作るために必要な知識は身についたはず。あとは、自分が思うとおりのイベントを作れるようになれば、キミも"RPGツクールマスター"だね！そのために、きっと役にたつのが『RPGツクール2　公式ガイドブック　実践編』だ。この本では、いろいろなイベントの作り方を中心に、"一歩上いく"RPGを作るためのテクニックを紹介しているんだ。さらに、ゲームのデータを整理するためのデータシートもついてくるぞ。『RPGツクール2』を極めたいキミは、ぜひ手にいれてね！

週刊ファミ通編集部責任編集
RPGツクール2公式ガイドブック
実践編
予価 980円 [税込]
1996年2月19日発売予定

ツクールシリーズでゲームを
作るためのノウハウを連載
『ログイン ソフコン』

ツクールでゲームを作ろうと思ったら、『ログイン ソフコン』を読んでみよう。『RPGツクール2』をはじめ、パソコン版の『RPGツクール Dante98』などのツクールシリーズでゲームを作るためのノウハウを紹介した講座が連載されているんだ。また、プログラム講座やツールの紹介など、ゲームクリエイターをめざすキミたちに役立つ情報を提供しているぞ。付属のCD-ROMには、パソコンのツクールシリーズで利用できるデータやゲームを収録しているのだ。「ゲームを作ってみたい」と思うひとには役立つ一冊だ。

『ログインソフコン』

PC-9801シリーズ、Windowsで
利用できるCD-ROM 1 枚つき
全国の書店でおもとめください

定価
1480円
[税込]

RPGツクール2　公式ガイドブック　入門編

1996年 2 月23日発行

発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
編集長　川村篤
副編集長　青山豊
発行所　株式会社アスペクト
〒151-24　渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8191

本書は著作権法上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

編　集　株式会社アスキー出版局
ログインソフト編集部
(担当：庭山明子)
編集協力　斎藤百代、金川加奈子、古口忠敏、佐々木真、加藤顕、堀合将仁、
中西保臣、川島俊治、秋山森彦、永峯孝紀
執　筆　川島佳祐、曽我部悦承
制　作　仙木肇、大貫修弘、草野剛
制作協力　田島宏一、藤田浩世、門脇亨
デザイン　株式会社カワセミ企画
カバーイラスト他　山内真
印　刷　東京書籍印刷株式会社

協　力　週刊ファミ通編集部、月刊ファミコン通信編集部、株式会社サクセス

本書に関するご質問はこちらにお願いします。
ログインソフト質問電話　03-5351-8224
(受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。

ISBN 4-89366-473-5　Printed in Japan

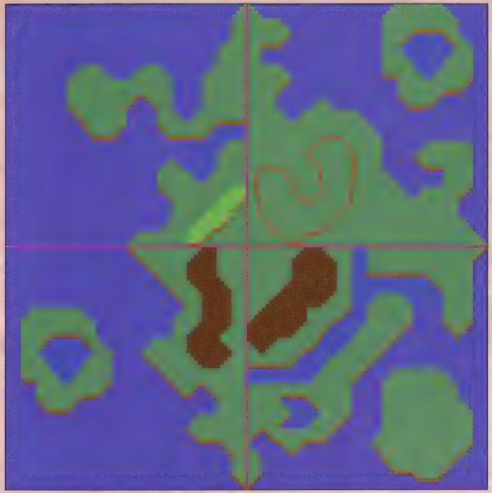
●1188818

定価はカバーに表示してあります。

汎用マップ

ここからは、付録として汎用マップを掲載します。ここで紹介したマップナンバーを参考にしながら、あなたなりのマップを作ってください。

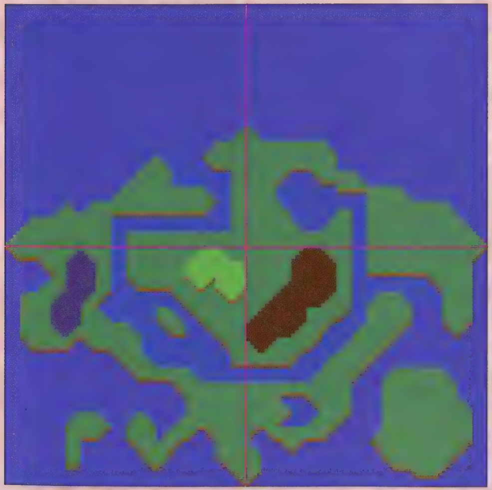
フィールドA



マップナンバー

91	62
98	68

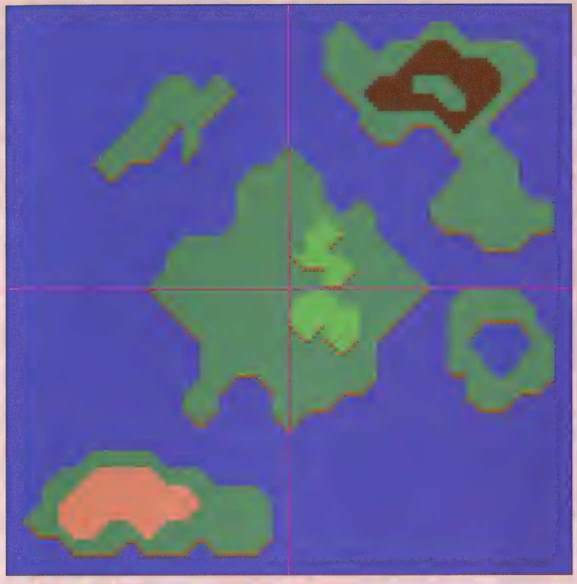
フィールドB



マップナンバー

94	110
47	68

フィールドC



マップナンバー

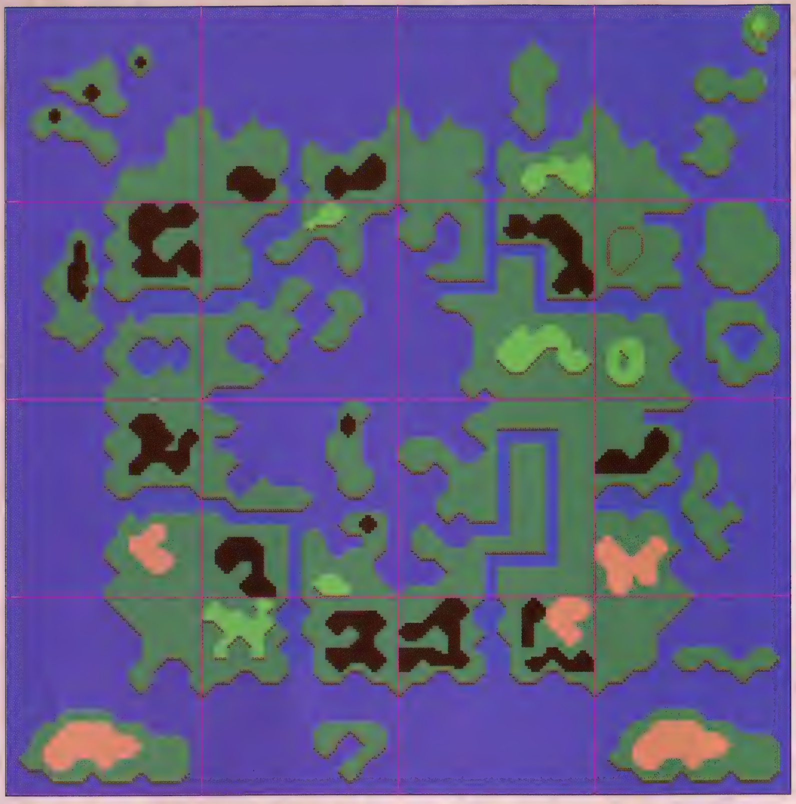
103	119
112	128

フィールドD

マップナンバー

91	107
97	114

フィールドE



マップナンバー

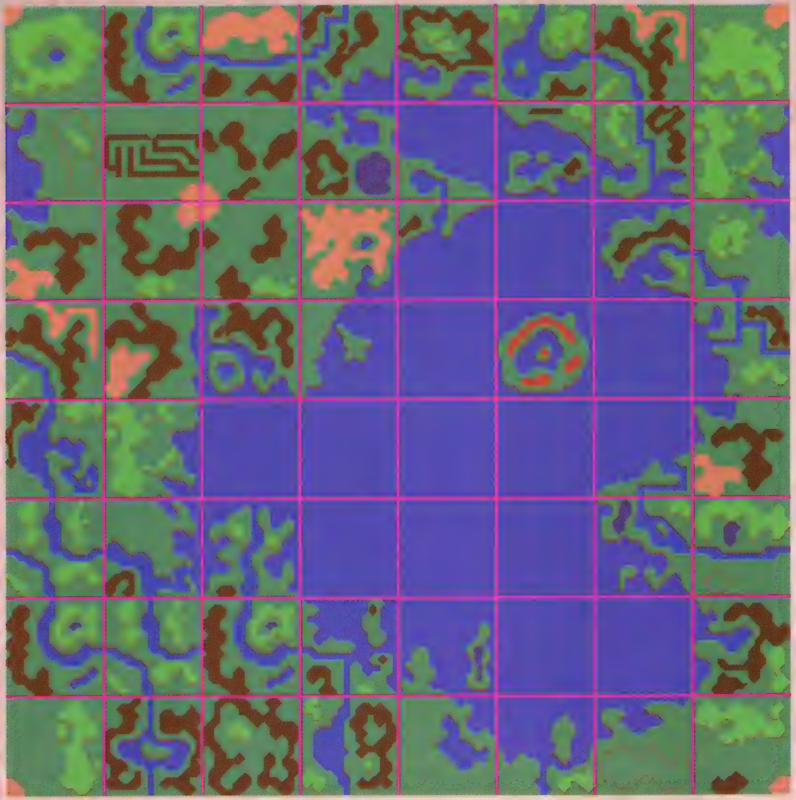
104	74	73	120
77	72	50	79
78	63	42	80
112	75	76	127

フィールドF

マップナンバー

1	1	94	109
91	81	66	116
99	33	114	1
1	138	1	175

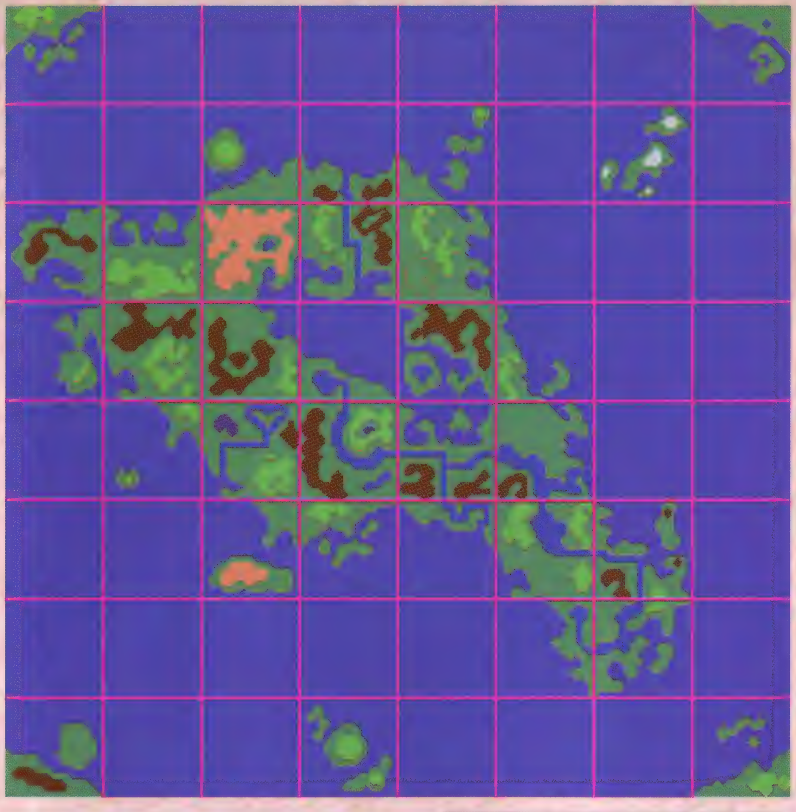
フィールドG



マップナンバー

30	31	34	70	54	24	39	28
49	9	11	60	110	101	55	64
43	25	27	65	118	1	123	59
39	87	48	113	1	172	1	50
23	64	1	1	1	1	94	43
37	96	131	1	1	1	47	33
31	37	31	63	147	1	1	85
14	16	5	15	57	73	45	12

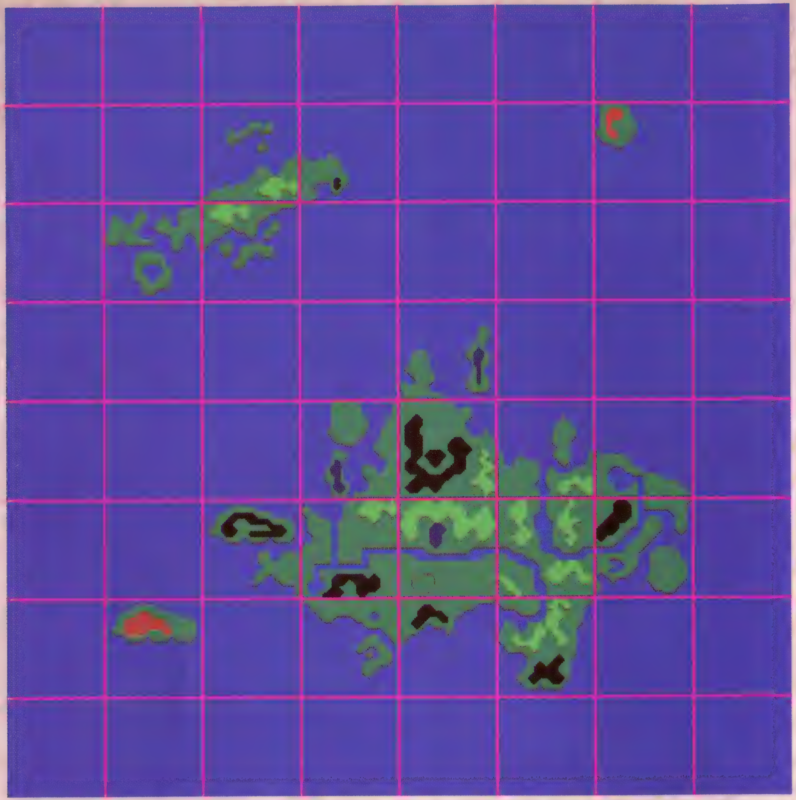
フィールドH



マップナンバー

116	1	1	1	1	1	1	100
1	1	93	74	120	1	167	1
121	82	65	55	95	1	1	1
132	51	58	110	48	106	1	1
1	111	52	31	81	96	1	1
1	1	112	116	102	53	63	1
1	1	1	1	1	99	72	1
109	1	1	157	1	1	1	92

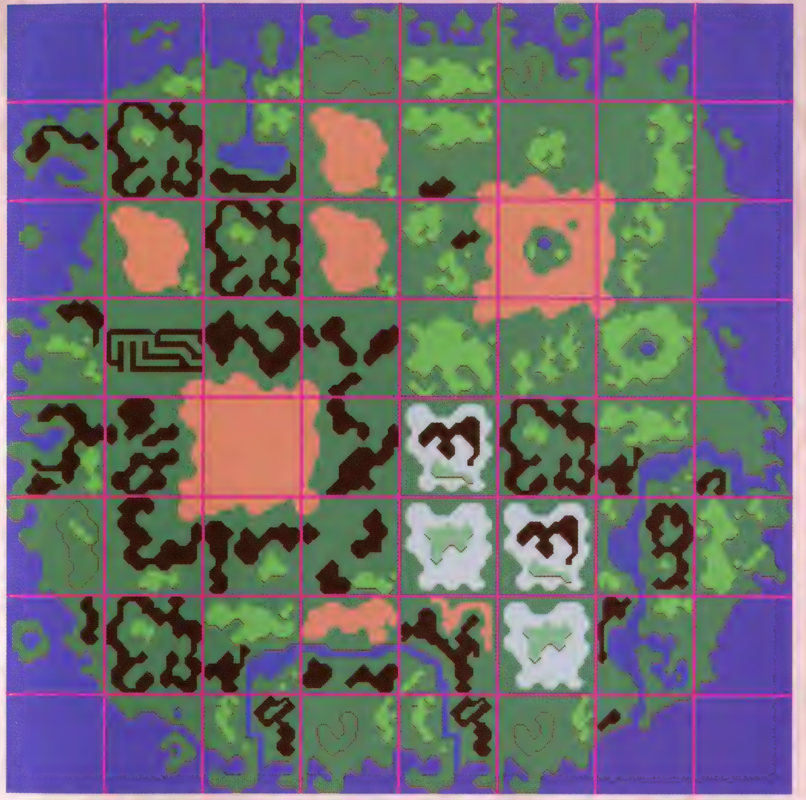
フィールドI



マップナンバー

1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	92	143	1	1	180	1
1	133	116	1	1	1	1	1
1	1	1	1	147	1	1	1
1	1	1	90	58	73	110	1
1	1	140	44	33	37	68	1
1	184	1	100	117	139	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1

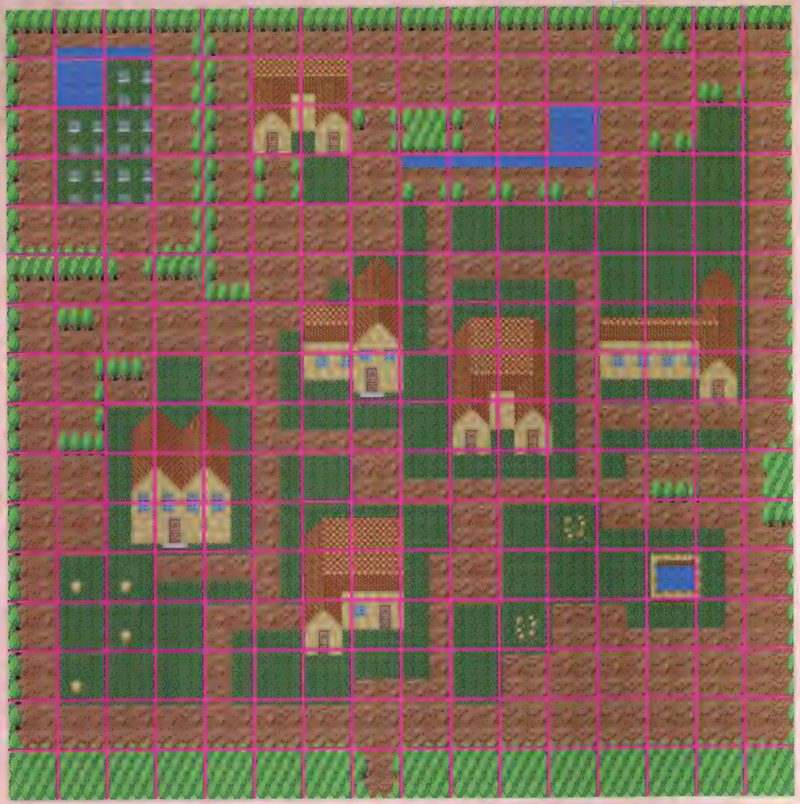
フィールドJ



マップナンバー

1	92	73	45	82	62	129	1
121	5	8	4	12	13	14	105
89	4	5	4	20	21	22	114
41	9	10	11	28	29	30	105
85	17	18	19	6	5	38	96
49	25	26	27	7	6	15	64
98	5	38	34	39	7	23	114
1	100	55	69	55	69	118	1

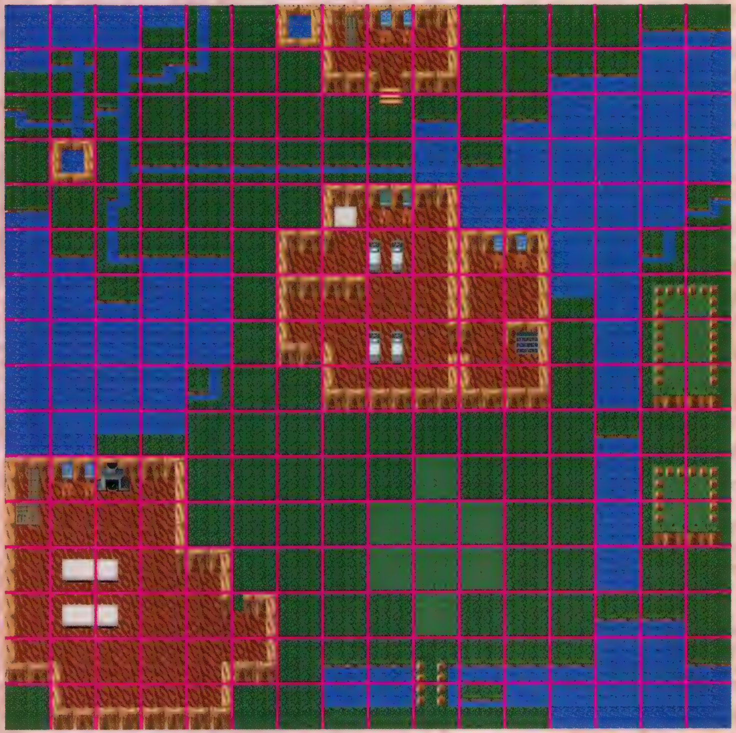
そとA



マップナンバー

81	143	143	83	81	82	82	82	82	82	82	82	248	248	82	83
97	159	126	99	97	104	105	98	98	98	98	98	98	98	250	99
97	126	126	99	97	108	109	204	205	203	98	159	98	249	236	99
97	126	126	99	97	157	236	98	255	255	255	255	98	236	236	99
212	178	141	213	97	98	98	98	237	236	236	236	236	236	236	99
81	82	242	183	113	98	219	32	237	220	220	221	236	236	31	99
97	155	98	98	98	219	13	64	237	60	61	237	14	14	79	99
97	156	155	236	98	235	106	41	236	92	93	237	106	106	111	99
97	172	8	9	10	251	252	252	236	108	109	237	220	220	220	201
97	98	24	25	26	235	236	98	252	252	252	253	253	114	98	229
97	98	40	41	42	235	60	16	236	98	236	125	220	220	221	121
97	124	124	220	220	235	92	13	237	98	236	236	236	223	237	99
97	236	124	236	219	220	108	107	237	236	125	98	251	252	253	99
97	124	236	236	235	236	236	252	253	236	98	98	98	98	98	99
212	178	178	178	178	178	178	141	178	178	178	178	178	178	178	213
173	173	173	173	173	173	173	230	173	173	173	173	173	173	173	173

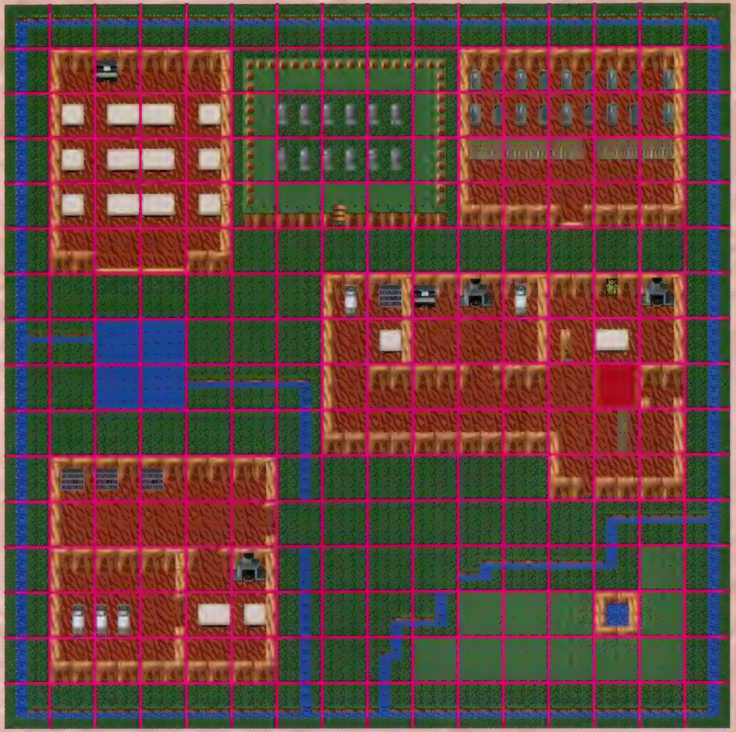
民家C



マップナンバー

251	251	251	247	228	229	252	75	157	19	229	229	229	229	231	231
247	253	240	250	236	229	229	49	217	51	229	229	231	231	251	251
249	237	254	229	229	229	229	229	233	231	229	231	251	251	251	251
229	252	240	245	245	245	245	245	245	251	231	251	251	251	251	251
231	229	216	229	229	229	229	169	141	19	251	251	251	251	251	250
251	231	244	231	231	229	17	99	29	35	156	160	251	251	246	229
251	251	231	251	251	229	17	18	34	35	33	35	247	251	209	211
251	251	251	251	251	229	196	133	29	81	83	43	229	251	225	227
251	251	251	251	246	229	229	49	50	51	49	51	229	251	241	243
251	251	247	247	229	229	229	229	229	229	229	229	229	231	229	229
75	158	127	19	229	229	229	229	229	226	229	229	229	251	209	211
107	34	34	35	229	229	229	229	226	226	226	229	229	251	241	243
33	201	186	97	19	229	229	229	226	226	226	229	229	251	229	229
33	201	186	34	97	181	229	229	229	226	229	229	229	231	231	229
49	133	34	34	132	51	229	231	231	232	231	231	231	251	251	231
229	49	50	50	51	229	229	247	247	248	213	247	251	251	251	251

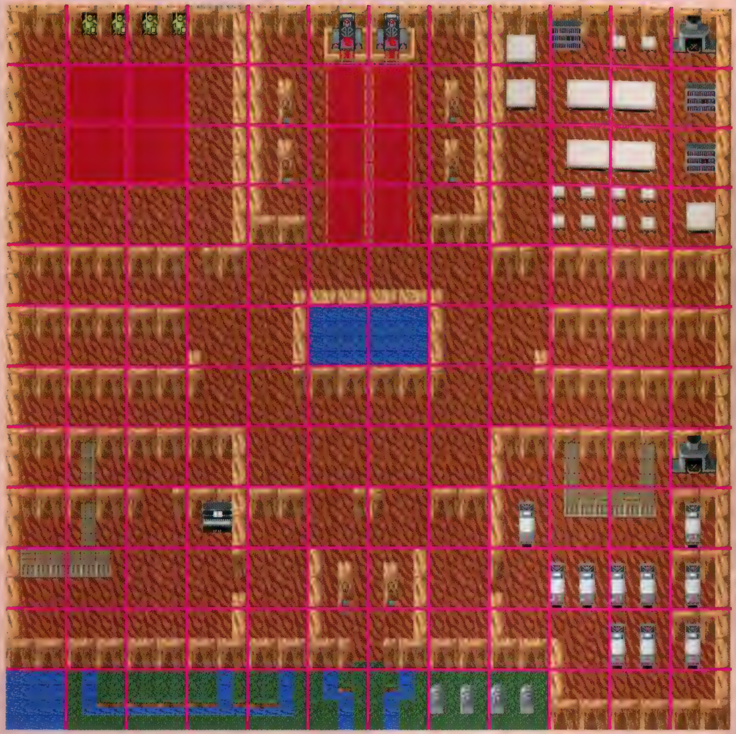
民家D



マップナンバー

212	213	213	213	213	213	213	213	213	213	213	213	213	213	213	214
228	17	10	18	19	209	210	210	210	211	137	138	138	138	139	230
228	185	201	203	187	225	194	194	194	227	153	154	154	154	155	230
228	185	201	203	187	225	194	194	194	227	123	124	108	124	125	230
228	185	201	203	187	241	242	193	242	243	49	50	217	50	51	230
228	49	218	218	51	229	229	229	229	229	229	229	229	229	229	230
228	229	229	229	229	229	229	12	43	10	127	14	18	143	128	230
222	213	251	251	229	229	229	33	187	34	34	35	96	203	35	230
228	229	251	251	213	213	214	33	18	18	98	18	34	192	135	230
228	229	229	229	229	229	230	49	50	50	50	50	133	92	35	230
228	41	42	42	18	19	230	229	229	229	229	229	196	50	51	230
228	33	34	34	34	81	229	229	229	229	229	229	229	212	213	254
228	17	18	19	98	128	230	229	229	219	250	213	213	236	226	230
228	28	29	81	201	187	230	229	219	246	226	226	226	252	226	230
228	49	50	51	50	51	230	229	216	226	226	226	226	226	226	230
244	245	245	245	245	245	224	245	256	245	245	245	245	245	245	246

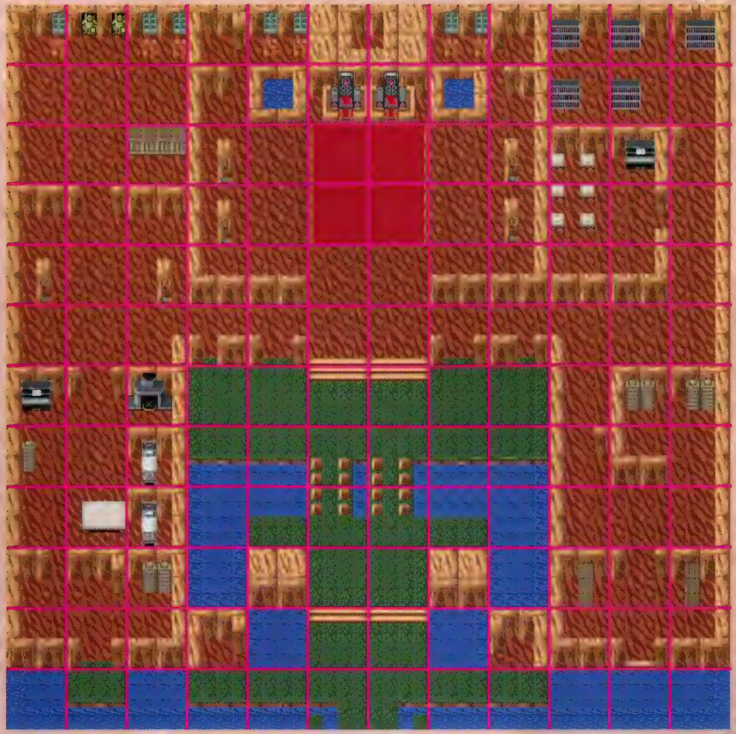
城 A



マップナンバー

17	159	159	19	17	173	174	19	169	42	172	128
33	176	176	35	31	204	188	32	185	201	203	59
33	176	176	35	31	204	188	32	33	201	203	59
33	34	34	35	49	204	188	51	33	202	202	187
17	18	18	116	65	164	164	67	117	18	18	19
17	18	18	67	35	251	251	33	65	18	18	19
17	18	18	99	97	18	18	99	97	18	18	19
17	77	18	19	34	34	34	34	17	77	76	128
17	77	98	11	18	97	99	18	28	109	108	14
123	108	34	81	34	31	32	34	83	29	29	14
49	50	50	51	50	196	197	50	49	133	29	14
251	244	245	224	246	215	216	194	194	49	50	51

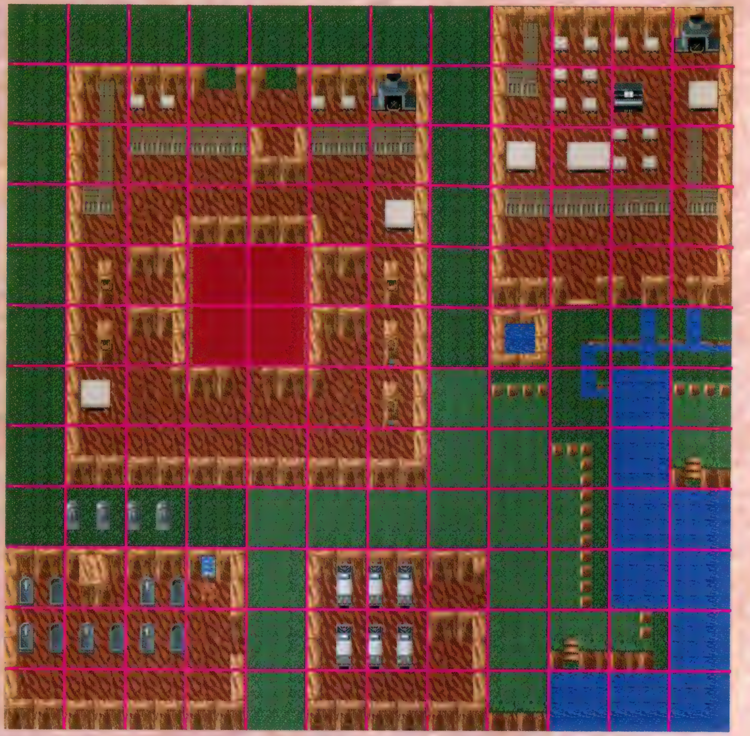
城 B



マップナンバー

140	159	141	37	142	15	16	142	38	42	42	43
33	34	34	21	252	173	174	252	22	58	58	35
33	34	124	31	34	189	190	34	32	172	11	130
17	98	18	31	34	189	190	34	32	202	81	35
31	34	95	49	50	34	34	50	51	50	51	35
33	34	132	198	199	218	218	199	200	133	34	35
9	98	128	229	229	234	234	229	229	33	44	46
60	34	14	231	231	232	232	231	231	129	49	35
33	201	14	251	247	248	248	247	251	33	34	35
21	23	46	251	90	229	229	90	251	75	98	78
49	199	51	37	251	234	234	251	38	49	217	51
251	231	251	231	231	220	219	231	231	251	251	251

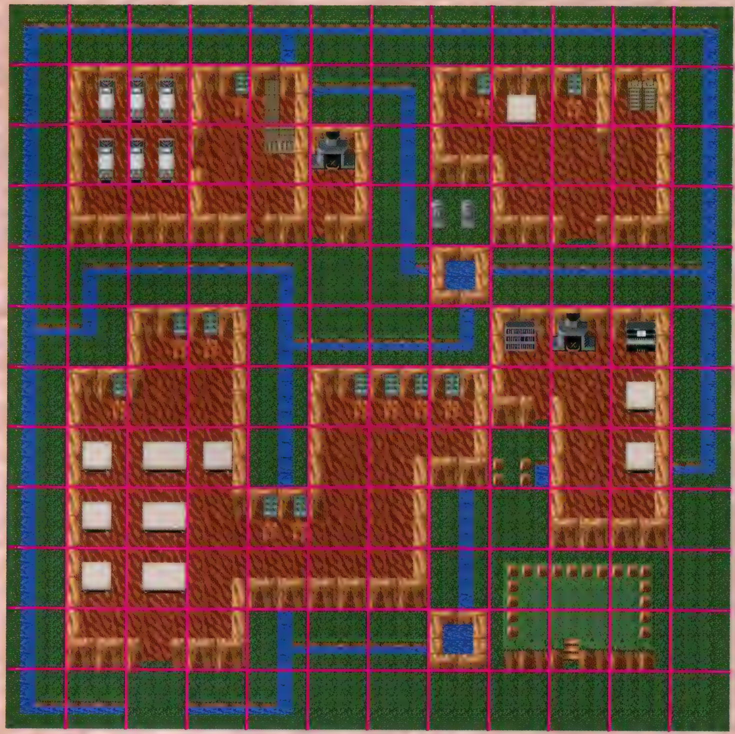
民家A



マップナンバー

229	229	229	229	229	229	229	229	75	172	172	128
229	75	172	183	183	172	128	229	107	202	26	187
229	91	124	124	52	124	125	229	185	201	202	94
229	107	132	50	50	133	187	229	123	124	124	110
229	47	19	189	190	17	48	229	49	217	198	197
229	47	19	189	190	17	32	229	252	219	237	256
229	185	97	117	116	99	32	226	210	235	251	210
229	49	50	50	50	50	51	226	226	211	251	193
229	194	194	229	226	226	226	226	226	227	251	251
137	106	138	160	226	12	13	23	226	227	251	251
153	154	154	81	226	28	29	19	226	193	243	251
49	50	50	51	226	49	50	51	242	251	251	251

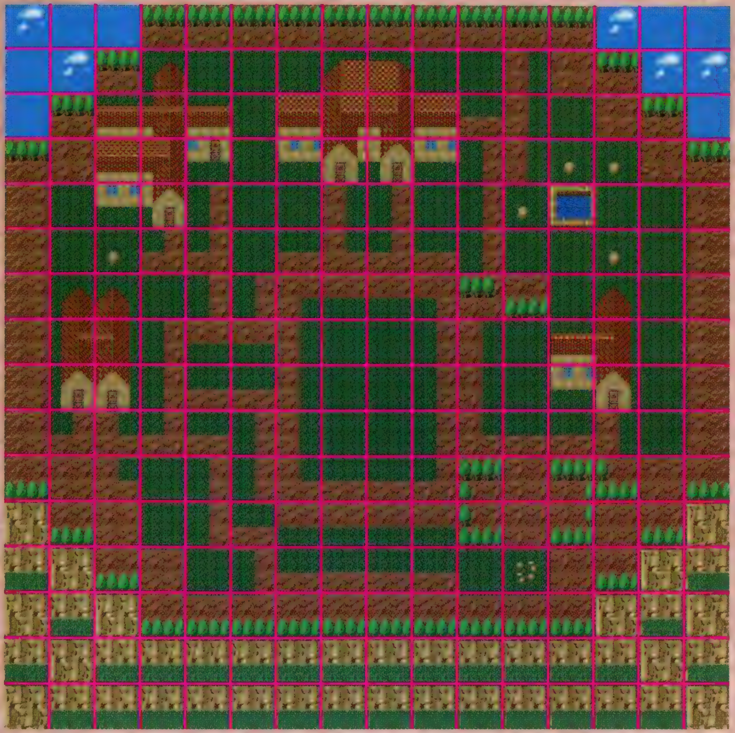
民家B



マップナンバー

212	213	213	213	221	213	213	213	213	213	213	214
228	12	13	140	78	213	214	140	170	144	46	230
228	28	29	83	110	128	230	49	133	97	35	230
228	49	50	49	197	197	230	194	49	199	51	230
228	212	213	213	214	229	235	252	213	213	213	254
222	236	140	144	240	245	245	246	41	127	11	230
228	140	99	35	230	140	141	144	196	133	187	230
228	185	201	187	230	33	132	51	232	33	187	246
228	185	201	97	141	99	35	230	229	49	51	229
228	185	201	132	50	50	51	230	209	210	211	229
228	49	199	51	240	245	245	252	241	193	243	229
244	245	229	245	246	229	229	229	229	229	229	229

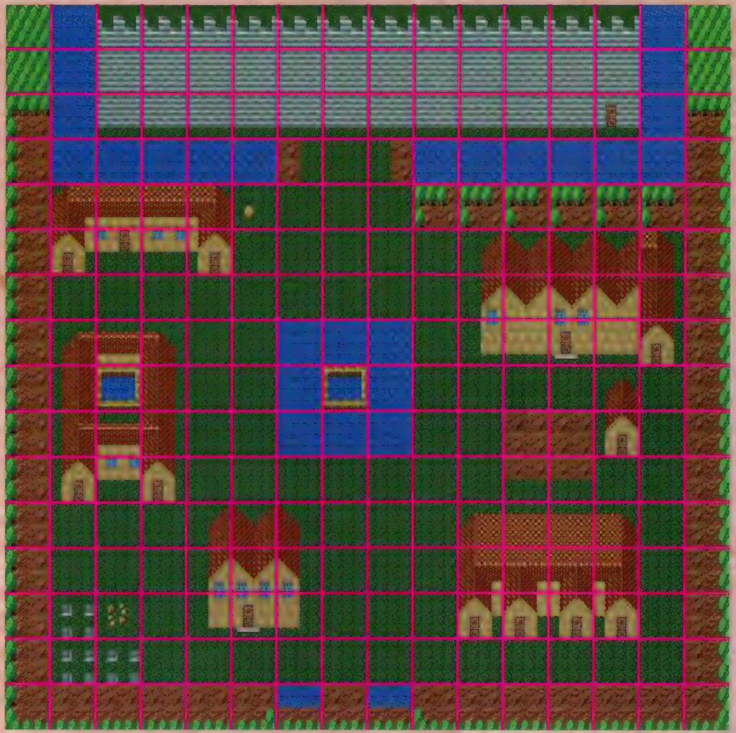
そとB



マップナンバー

4	3	3	139	139	139	139	139	139	139	139	139	139	4	3	3
3	4	139	30	236	236	236	60	61	236	236	235	98	139	4	4
3	139	14	91	14	236	13	92	93	13	252	235	236	98	139	3
139	98	13	93	107	236	106	108	109	106	237	235	124	124	98	139
98	236	106	109	237	236	236	235	237	236	237	124	223	236	236	98
98	236	124	253	253	236	252	251	253	252	237	236	236	124	236	98
98	30	31	236	237	237	219	220	220	221	155	114	236	31	236	98
98	78	79	237	220	220	235	236	236	237	235	236	14	79	236	98
98	110	111	237	252	252	235	236	236	237	235	236	106	111	236	98
98	253	251	253	252	237	235	236	236	237	251	252	252	235	236	98
114	98	251	236	237	237	251	252	252	252	138	98	140	170	98	114
70	114	98	236	237	252	220	220	220	220	170	98	172	98	114	70
71	70	114	98	236	237	252	252	252	252	236	125	98	114	70	71
70	71	70	114	114	114	114	114	114	114	114	114	114	70	71	70
71	70	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	70	71
70	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	71	70

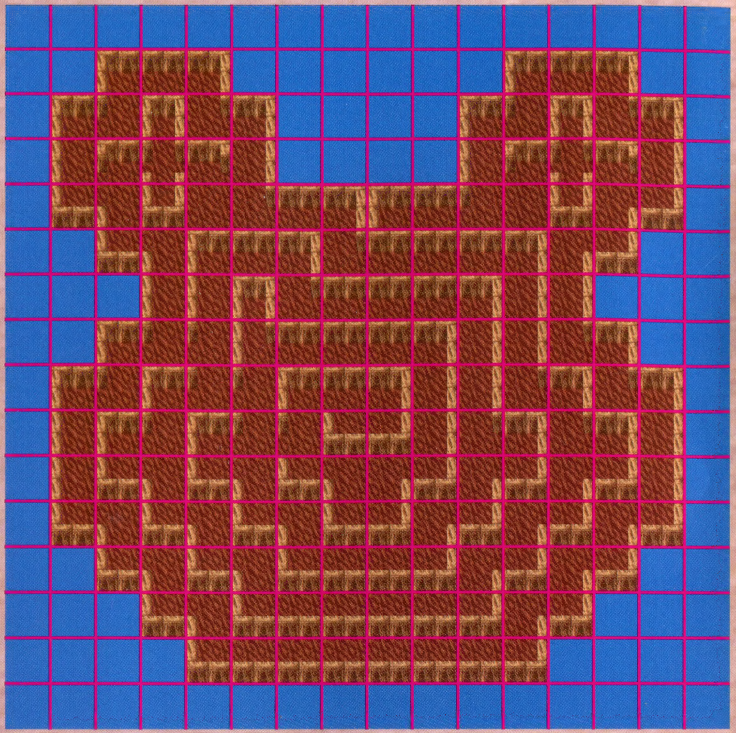
そとC



マップナンバー

173	159	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	159	173
173	159	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	159	173
81	159	112	112	112	112	112	128	112	112	112	112	112	127	159	83
97	159	159	159	159	159	235	236	237	159	159	159	159	159	159	99
97	74	13	13	75	124	236	236	236	120	120	120	120	120	120	99
97	108	107	106	109	236	236	236	236	236	8	9	9	9	63	99
97	236	236	236	236	236	236	236	236	236	24	28	25	28	95	99
97	46	14	47	236	236	159	159	159	236	40	44	41	44	111	99
97	94	223	95	236	236	159	223	159	236	236	236	236	30	236	99
97	78	14	79	236	236	159	159	159	236	236	98	98	110	236	99
97	110	106	111	236	236	236	236	236	236	236	220	220	236	236	99
97	236	236	236	8	9	10	236	236	236	60	16	16	61	236	99
97	236	236	236	24	25	26	236	236	236	92	104	105	93	236	99
97	126	125	236	40	41	42	236	236	236	108	108	109	109	236	99
97	126	126	236	236	236	236	236	236	236	236	236	236	236	236	99
212	178	178	178	178	165	175	178	175	164	178	178	178	178	178	213

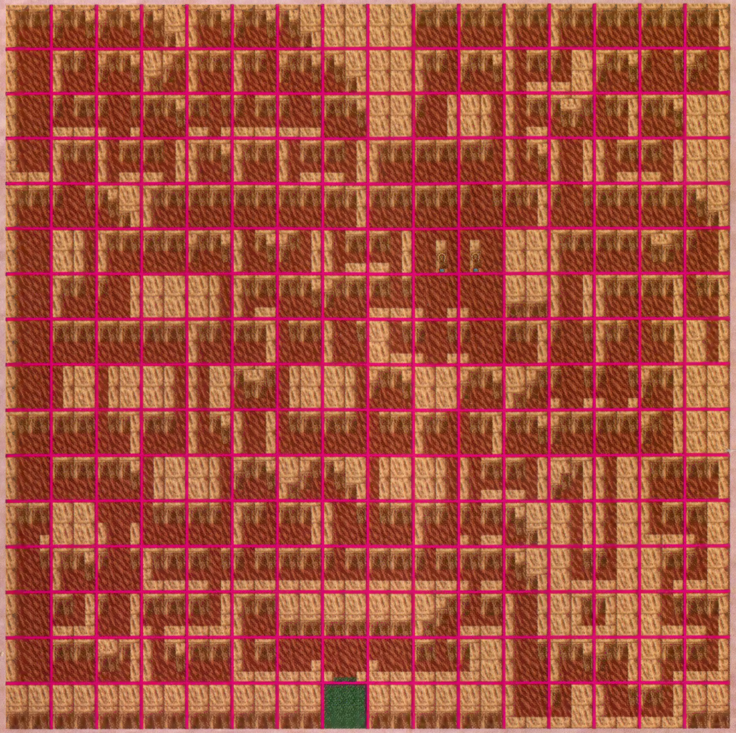
ダンジョンF



マップナンバー

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	17	18	19	3	3	3	3	3	3	17	18	19	3	3
3	17	99	20	97	19	3	3	3	3	17	99	20	97	19	3
3	33	24	82	23	35	3	3	3	3	33	24	82	23	35	3
3	49	133	52	34	97	18	19	17	18	99	34	52	132	51	3
3	3	49	133	17	18	19	97	18	18	18	19	132	51	3	3
3	3	3	33	33	20	97	18	18	18	19	35	35	3	3	3
3	3	17	99	33	129	18	18	18	19	35	35	97	19	3	3
3	17	99	17	99	33	17	18	19	35	35	97	19	97	19	3
3	33	17	99	17	99	33	49	51	35	97	19	97	19	35	3
3	33	49	133	49	133	49	133	132	51	132	51	132	51	35	3
3	49	133	49	133	49	133	49	51	132	51	132	51	132	51	3
3	3	49	133	49	133	49	50	50	51	132	51	132	51	3	3
3	3	3	49	133	49	50	50	50	50	51	132	51	3	3	3
3	3	3	3	49	50	50	50	50	50	50	51	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

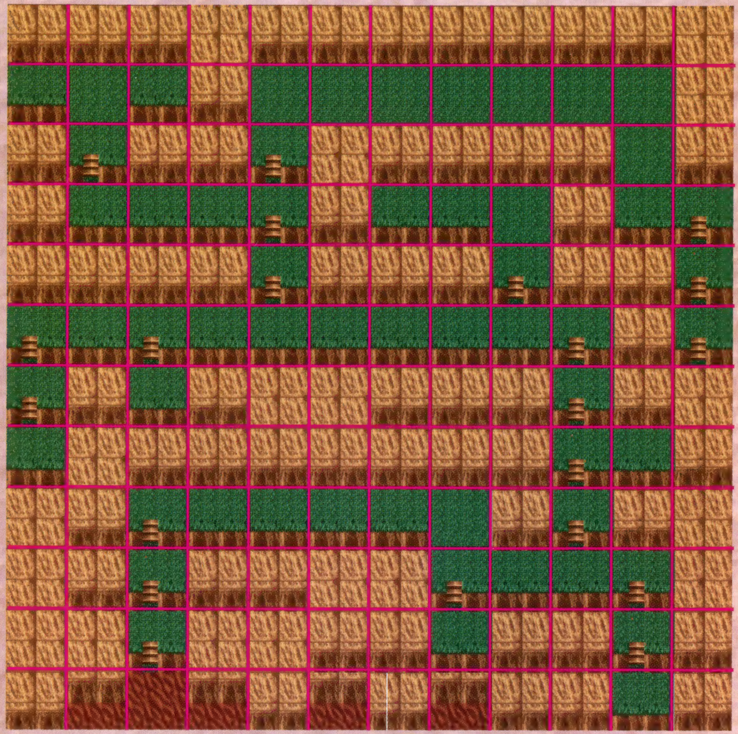
ダンジョンG



マップナンバー

17	6	6	8	37	6	8	5	5	18	18	17	17	18	18	19
33	21	6	7	117	21	6	8	5	21	6	102	87	6	98	56
33	150	82	23	119	150	151	23	5	130	101	102	122	22	23	5
166	17	102	103	85	17	102	103	17	18	117	55	36	102	103	5
17	98	8	17	18	18	18	19	18	18	98	19	98	18	18	8
33	101	17	18	6	55	56	102	103	95	96	5	17	18	122	130
33	21	130	5	101	68	23	24	152	66	67	90	36	17	19	22
33	18	18	18	21	19	116	129	86	82	83	19	98	21	22	120
33	100	100	101	121	122	100	101	6	5	6	7	82	82	38	5
17	18	22	117	55	36	116	117	116	21	22	23	24	18	56	5
33	18	23	100	101	6	7	8	100	101	102	103	40	121	17	19
72	5	115	116	117	21	19	129	116	21	118	8	120	121	84	71
129	37	98	147	119	150	148	150	148	150	134	8	86	87	70	87
33	85	130	134	85	17	90	90	90	7	150	36	15	16	86	69
33	18	54	55	18	84	165	167	163	152	16	129	37	38	70	85
90	90	90	90	90	90	90	229	90	90	90	166	87	88	85	90

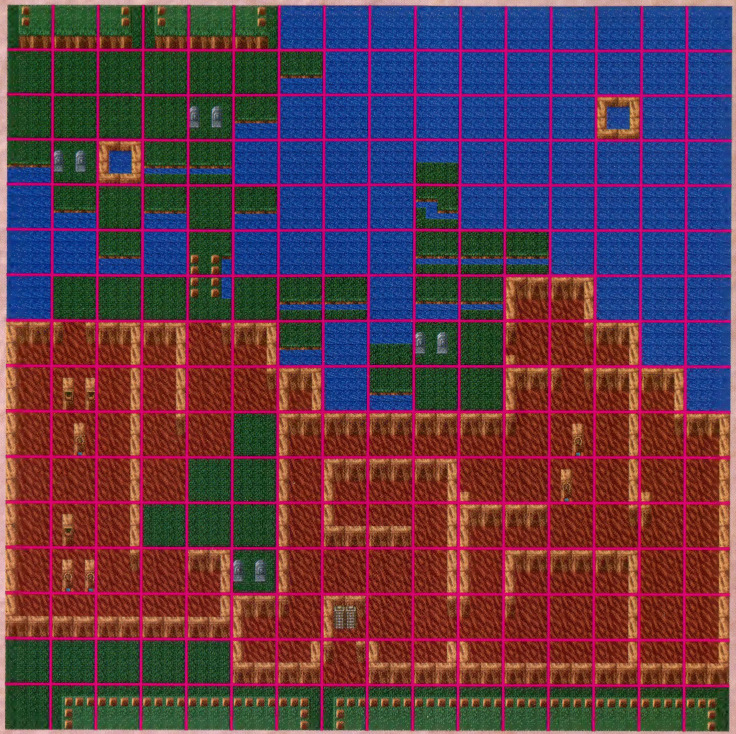
ダンジョンD



マップナンバー

90	90	90	5	90	90	90	90	90	90	90	5
242	226	242	90	226	226	226	226	226	226	226	5
90	193	90	90	193	5	90	90	90	90	226	90
90	242	242	242	193	90	242	242	226	90	242	193
90	90	90	90	193	90	90	90	193	90	90	193
193	242	193	242	242	242	242	242	242	193	90	193
193	90	242	90	5	5	90	90	90	193	90	5
242	5	90	90	90	90	90	90	90	193	242	90
5	90	193	242	242	242	242	226	90	193	90	5
5	90	193	90	90	5	5	193	242	242	193	5
5	5	193	5	5	90	90	242	90	90	193	90
90	18	34	18	90	18	90	18	90	90	242	90

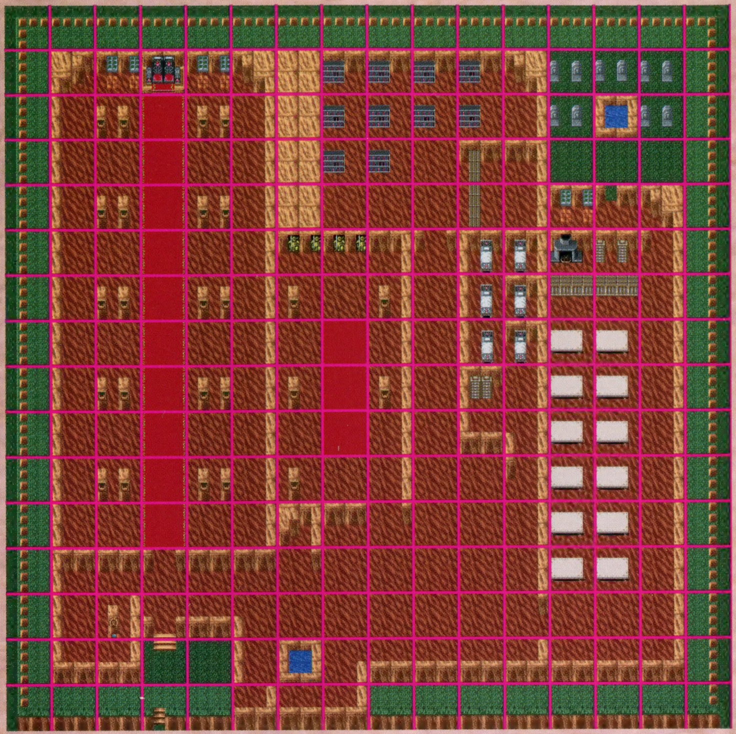
ダンジョンE



マップナンバー

241	242	243	241	242	243	251	251	251	251	251	251	251	251	251	251
229	229	229	229	229	229	231	251	251	251	251	251	251	251	251	251
229	229	229	229	194	231	251	251	251	251	251	251	251	252	251	251
231	194	252	245	245	251	251	251	251	247	251	251	251	251	251	251
251	231	229	231	229	231	251	251	251	249	251	251	251	251	251	251
251	251	231	251	232	251	251	251	251	245	245	245	251	251	251	251
251	229	229	229	248	229	245	245	251	231	245	17	19	251	251	251
17	98	19	19	97	19	231	251	247	194	229	83	97	19	251	251
33	79	35	35	34	97	20	251	231	229	229	17	98	19	19	251
33	95	35	97	34	229	17	18	18	18	18	99	95	35	97	19
33	34	35	34	229	229	33	17	18	19	67	34	96	35	67	35
33	111	35	229	229	229	33	49	50	35	17	18	34	97	99	35
33	63	97	34	19	194	33	34	34	35	33	17	18	19	34	35
49	50	50	50	51	17	99	44	34	97	99	99	34	35	34	35
229	229	229	229	229	49	51	98	49	51	49	50	50	51	50	51
229	209	210	210	210	210	211	209	210	210	210	210	210	210	210	211

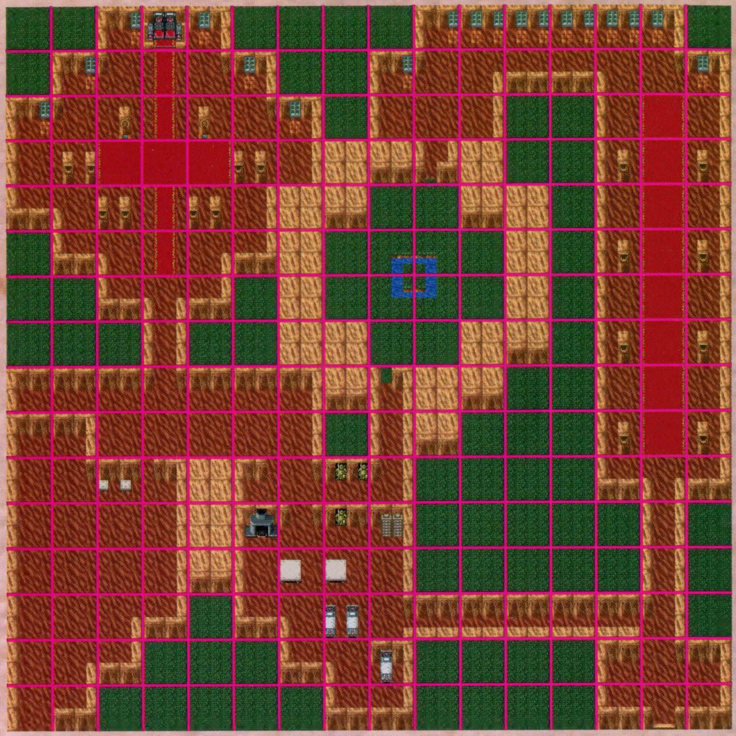
城 C



マップナンバー

209	210	210	210	210	210	210	210	210	210	210	210	210	210	210	211
225	7	142	175	142	8	5	42	42	42	42	8	194	194	194	227
225	33	80	192	79	35	5	58	58	58	58	35	194	252	194	227
225	33	34	192	34	35	5	58	58	34	77	19	229	229	229	227
225	33	80	192	79	35	5	34	34	34	93	35	141	183	8	227
225	33	34	192	34	35	159	159	19	98	12	14	127	45	130	227
225	33	80	192	79	35	111	34	48	34	28	30	124	124	35	227
225	33	34	192	34	35	34	176	35	34	28	30	203	203	35	227
225	33	80	192	79	35	111	176	48	34	44	35	203	203	35	227
225	33	34	192	34	35	34	176	35	34	49	146	203	203	35	227
225	33	80	192	79	35	111	34	35	34	34	130	203	203	35	227
225	33	34	192	34	35	40	18	97	34	34	35	203	203	35	227
225	17	18	98	18	18	97	34	34	34	34	35	203	203	35	227
225	33	132	217	50	133	34	34	34	34	34	97	34	34	35	227
225	49	51	233	229	33	252	132	50	50	50	51	50	50	51	227
241	242	242	193	242	49	50	51	242	242	242	242	242	242	242	243

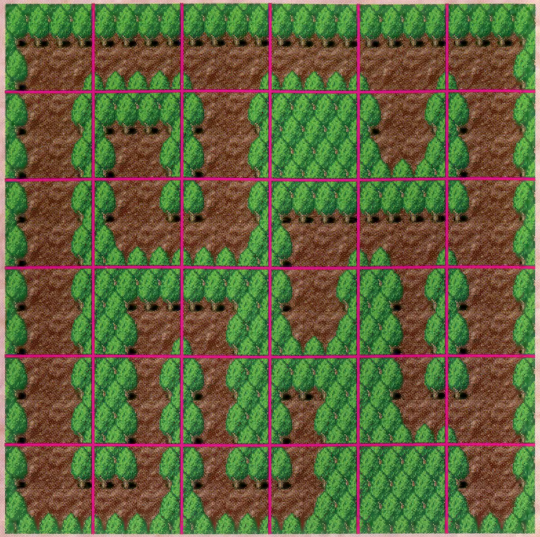
城 D



マップナンバー

229	229	140	175	144	229	229	229	229	140	142	142	142	142	144	229
229	140	99	191	97	144	229	229	140	99	132	50	50	133	97	144
140	99	95	191	96	97	144	229	33	34	35	229	229	33	192	35
33	79	189	176	190	80	35	5	90	195	5	229	229	47	192	48
49	133	80	191	80	35	5	90	229	229	90	5	229	33	192	35
229	49	133	191	132	51	5	229	219	220	229	5	229	47	192	48
229	229	49	115	51	229	5	229	235	236	229	5	229	33	192	35
229	229	229	36	229	229	5	5	229	229	5	90	229	47	192	48
17	18	18	98	18	18	19	90	179	5	90	229	229	33	192	35
17	19	34	34	34	34	35	229	36	90	229	229	229	47	192	48
33	97	172	22	5	21	97	159	130	229	229	229	229	49	115	51
33	34	34	35	5	126	98	143	46	229	229	229	229	229	36	229
33	34	34	35	90	33	186	186	35	229	229	229	229	229	36	229
33	34	132	51	229	49	133	29	81	148	148	148	148	148	130	229
33	132	51	229	229	229	49	133	30	229	229	229	229	17	97	19
49	51	229	229	229	229	229	49	51	229	229	229	229	49	217	51

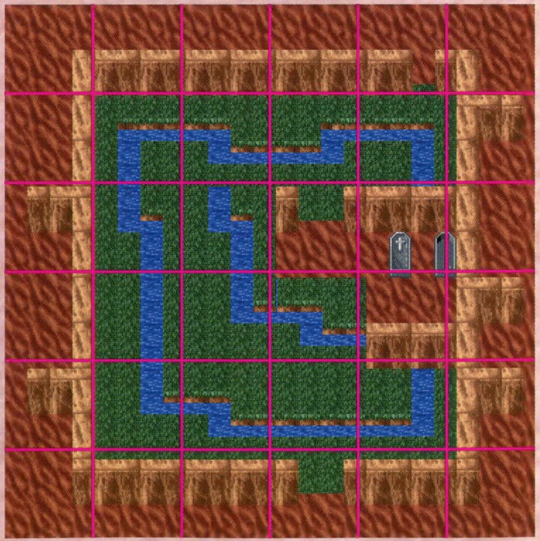
ダンジョンA



マップナンバー

86	210	226	210	226	87
145	129	145	173	230	145
145	148	149	86	225	197
145	118	119	230	146	145
145	146	147	131	132	197
148	117	116	133	173	230

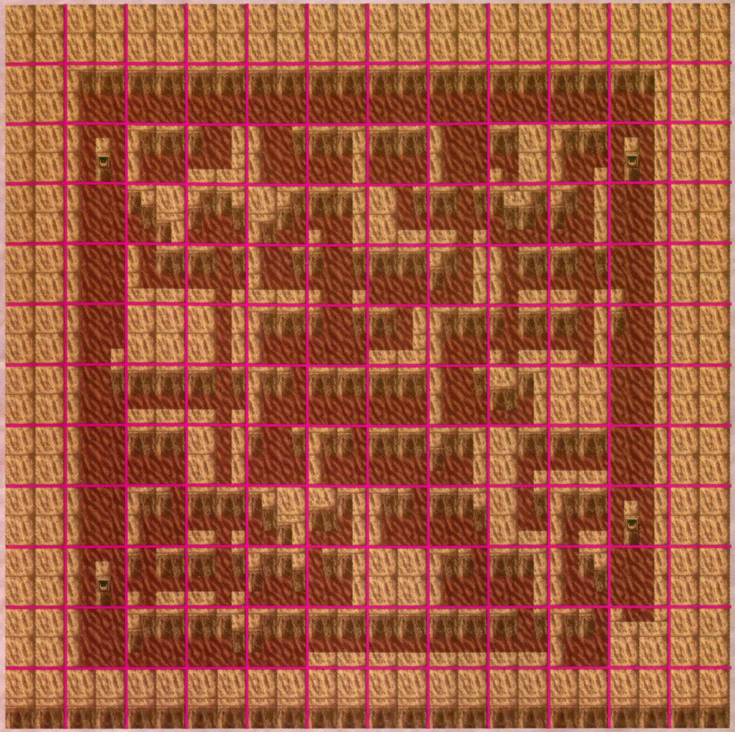
ダンジョンB



マップナンバー

132	50	50	50	200	133
35	212	249	250	214	21
22	215	137	183	138	33
35	230	49	217	50	21
22	235	249	245	246	21
97	18	18	183	18	99

ダンジョンC



マップナンバー

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	17	18	18	18	18	18	18	18	18	19	5
5	47	17	89	129	19	18	33	71	72	48	5
5	33	8	6	7	73	86	119	122	56	35	5
5	33	84	119	88	82	18	56	102	119	114	5
5	113	5	120	17	98	85	17	118	103	130	5
5	129	148	119	21	18	18	129	54	5	35	5
5	33	18	120	98	21	18	38	70	148	35	5
5	33	21	136	8	54	21	23	86	68	48	5
5	47	118	119	6	22	5	21	19	55	35	5
5	33	24	23	24	148	148	148	152	21	74	5
90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90